

Trabajo de Fin de Grado

Ico Lizhen Prieto Rodríguez

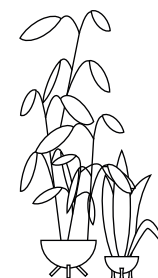
Tutor: Ángel Sesma

Promoción 2014/2018 | Grado en Diseño
Universidad Complutense de Madrid

Agradecimientos

*A mi familia, por apoyarme durante toda la carrera,
sobre todo en este proyecto.*

Y a mi tutor de TFG, por ayudarme a materializarlo.



Ico Lizhen Prieto Rodríguez
Junio de 2018

Trabajo de Fin de Grado.
Promoción 2014/2018
Grado de Diseño. Facultad de Bellas Artes.
Universidad Complutense de Madrid

Índice

<i>I. Introducción</i>	Planteamiento de intenciones	7
	Precedentes	9
	¿Qué es el diseño de interacción?	10
	¿Por qué la traducción a la infografía de esta obra?	11
	Contexto histórico y cultural. OuLiPo	12
	Medios audiovisuales y teatro	15
	Público objetivo	17
<i>II. Desarrollo</i>	<i>La vida: instrucciones de uso.</i> Resumen de la obra	19
	Referencias base	21
	Declaración de intenciones: metodología	24
	Propuesta gráfica	25
	Identidad gráfica del proyecto	27
	Mapa de objets	32
	Mapa de personajes	36
	Mapa de eventos	40
	Interacción dentro de la propuesta gráfica	44
	Elementos de difusión y comunicación	46
<i>III. Conclusiones</i>	Conclusiones	48
	Bibliografía	50
<i>IV. Anexo</i>	Tabla de información sobre el libro	53

Introducción

Planteamiento de intenciones

Se plantea un trabajo en el campo del **diseño gráfico**. Se toma como punto de partida la representación visual de información mediante la **infografía**, disciplina que conjuga elementos pertenecientes tanto al diseño de comunicación como a los nuevos medios, y lanzando la propuesta de acercar este trabajo a la esfera digital e interactiva. Dado que se trata de una simulación —pues programar el sistema de conexiones y navegación no entra dentro de los objetivos requeridos/trabajados en la carrera—, se recurre al uso de “pantallas” que muestran su comportamiento hipotético.

Aunque lo que se plantea es un prototipo, no se descarta la posibilidad de crear un documento que permita una interacción real con el usuario mediante herramientas de simulación. Se desarrollarán, por tanto, con la realización de este proyecto:

• Un trabajo de investigación enfocado en el análisis de la obra a representar. Se ha elegido una obra real para hacer una aportación que luego pueda ser desarro-

llada o propuesta para su realización. Se estudiarán, por tanto, las características e influencias de la obra así como sus posibles traducciones al lenguaje visual, apoyada por la teoría de la forma, uso del símbolo gráfico, color, conceptualización y visualización de datos.

• Un proyecto de diseño que demuestre las competencias adquiridas a lo largo de los cuatro años de carrera; la aplicación práctica de conocimientos principalmente relativos al diseño gráfico, además del manejo de las herramientas utilizadas comúnmente en este tipo de trabajos, mayoritariamente digitales.



Precedentes

La decisión de realizar este tipo de trabajo viene dada por la elección de la rama de diseño gráfico como aquella en la que pretendo trabajar en el futuro.

Sin embargo, la elección de un tema tan específico como la visualización de datos tiene su germen en una asignatura que cursé durante el semestre de invierno en la Hochschule für Gestaltung en Schwäbisch Gmünd, “**Info System Knowledge Transfer**”, realizada en grupo y que ha marcado las directrices del planteamiento del proyecto. Debido a la amplia duración del trabajo de fin de grado lo planteo como una propuesta realizable para una sola persona (en el proyecto antes mencionado participamos dos personas).

La elección del libro “**La vida: instrucciones de uso**” de **Georges Perec** de entre otras propuestas tales como “Cien años de soledad” por García Márquez, “Rayuela” de Cortázar o incluso “Ulises” de Joyce viene dada por la relación del primero con el mundo del diseño, el planteamiento de la vida de varios personajes en un edificio (herramienta indiscutiblemente visual) y

el interés de los propios puzzles y la semántica que el autor plantea, elaborando incluso mapas y esquemas y añadiéndolos como anexos tanto en sus versiones impresas como en las digitales. Se ha seleccionado también por ser una obra de culto no tan extendida como las demás propuestas, ofreciendo así la posibilidad de realizar una propuesta totalmente nueva en el ámbito visual sin renunciar a una compleja estructura de personajes como “Cien años de soledad” (de la que, de hecho, existe ya una detallada infografía) y amplios recorridos de lectura como “Rayuela”.

“La vida: instrucciones de uso” conjuga así los elementos adecuados para ser objeto de representación mediante imágenes, esquemas y mapas.

¿Qué es el diseño de información?

El diseño para la visualización de información (en éste se incluyen el diseño para pantallas y el diseño de interacción) es muy diferente del diseño impreso, pues el usuario puede decidir sobre el contenido que quiere visualizar. En este tipo de diseño, el usuario puede sumergirse en la información hasta el punto en el que sea incluso necesario filtrar y organizar los datos de acuerdo a un criterio de navegación claro y totalmente definido (Coates y Ellison, 2014). En este proyecto se permitirá a dichos usuarios explorar el contenido a su ritmo, aunque se marcará un orden recomendado; no obstante, la labor del diseñador/a en el caso de diseño de información interactiva consiste en transmitir la información de forma clara y concisa, agrupando datos según su temática y facilitando siempre su acceso al usuario (Coates y Ellison, 2014).

¿Por qué la traducción a infografía de esta obra?

La intención inicial de hacer de la información recopilada en un libro una “exposición visual” responde a una necesidad de facilitar su acceso a otro tipo de público, de llevar la obra a más gente. La intención no es simplemente estética: la organización de información está regida por la **funcionalidad**, aunque se intentará —como en toda obra gráfica— aportar **cohesión** y facilidad de comprensión mediante la **estética**. La investigación realizada tiene el objetivo de la profundización en su obra para su mejor comprensión. Una vez realizadas las infografías podrían servir como acercamiento de esta obra y las intenciones del autor a escuelas, exposiciones literarias, etc.

A pesar de no ser una obra de difícil lectura, es larga y se compone de multitud de historias. Como el mismo Perec concluye, “La vida: instrucciones de uso” es una historia que tiene que ser vista en su conjunto, admirada y entendida en toda su complejidad:

“Al principio el arte del puzzle parece un arte breve,

un arte de poca entidad, contenido todo él en una elemental enseñanza de la Gestalttheorie: el objeto considerado —ya se trate de un acto de percepción, un aprendizaje, un sistema fisiológico o, en el caso que nos ocupa, un puzzle de madera— no es una suma de elementos que haya que aislar y analizar primero, sino un conjunto, es decir una forma, una estructura: el elemento no preexiste al conjunto, no es ni más inmediato ni más antiguo, no son los elementos los que determinan el conjunto, sino el conjunto el que determina los elementos.”
— Perec (1978)

El puzzle que Perec propone supone una historia conformada por varias historias, la mayoría de ellas relacionadas entre sí; otras de ellas (aunque las que menos) independientes. Todas ellas aplican un estilo y una manera de hacer propios del movimiento “OULIPO”, del que el autor formaba parte.

La principal característica de Perec y del movimiento **OuLiPo** en general era la transgresión de las reglas lingüísticas y la experimentación con ellas. El escritor fue galardonado con el premio Renaudot en 1965 y con el premio Medici en 1978 por el libro que nos ocupa, “La vida instrucciones de uso”, del que se comenta en un ensayo de Adolfo Vázquez Rocca:

Es difícil que un amante de los crucigramas, los acrósticos y las fugas de las vocales pueda llegar a considerar estos trabajosos pasatiempos como formas literarias. Sin embargo en obras como ‘La vida instrucciones de uso’ (1978) Georges Perèc, escritor y trapecista, escritor de culto y amigo de Ruiz, demuestra a través de la sucesión de descripciones —articuladas según el arte combinatoria— una apasionante forma de describir el universo partiendo sólo de lo hallado en una casa. [...] Capítulo a capítulo, el libro se enriquece con una variada colección de objetos, personas e historias que poco a poco, al establecerse nexos entre ellos, van dibujando

algo mucho mayor que una simple aglomeración de habitaciones [...]: una ‘novela de novelas’. [...] Es en el preámbulo a su ‘La vida instrucciones de uso’ nos ofrece como clave de la novela una defensa del hecho epistemológico del puzzle o rompecabezas [...].” — Vázquez (2003)

A propósito de esta experimentación, esta logística que el mismo autor inventa y despliega en su obra mediante todo tipo de puzzles (fig. 1, 2 y 3), se justifica la elección de esta obra sobre otras. El material gráfico obtenido de una lectura y traducción de la obra ofrece posibilidades casi ilimitadas, si bien puede resultar todo un reto, ya que, tal y como expresa Sorela (1986): “No es fácil explicar la complejidad de un libro, explica Eric Beaumatin, promotor de la Asociación Georges Perec, por el que, entre otras cosas, pasan 1.467 personajes. De sus 700 páginas, 100 son de planos, guías, mapas, cronologías y resúmenes necesarios para la lectura.” Destaca entre sus obras también “Las cosas, una desaparición”, novela de 312 páginas en la

que no aparece la letra “e”, la más utilizada en la lengua francesa. En cualquier caso, Perec no era una excepción: este tipo de experimentos era la línea de trabajo de OuLiPo:

En 1967, junto al extraordinario novelista Raymond Queneau [...] y el matemático Françoise Le Lionnais forma OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle “Taller de literatura potencial”), que entre sus miembros llegó a contar con figuras como Noël Anaud, Marcel Bénabou, Italo Calvino, Marcel Duchamp, Luc Étienne, y Albert-Marie Schmidt entre otros. El objetivo del grupo era explorar el potencial combinatorio de aquellas coerciones formales como la gramática y las reglas de estilo, persiguiendo siempre la expansión del campo de posibilidades narrativas. Explorar los juegos y las combinatorias posibles dentro de las reglas convencionales de la literatura.” — Vázquez (2003)

Sin embargo, y reproduciendo de nuevo lo dicho por la Asociación Georges Perec, a pesar del formalismo de su obra y lo experimental de su narrativa, no podemos despreciar la profundidad e intimidad de ésta:

“Ce goût pour l’aspect formaliste et ludique de la pratique littéraire ne doit pas occulter la dimension intime et profonde de son œuvre”. — Association Georges Perec (s.f.)

Que en su traducción al castellano diría:

“Este gusto por el aspecto formalista y lúdico de la práctica literaria no debe ocultar la dimensión íntima y profunda de su obra.” — Association Georges Perec (s.f.)



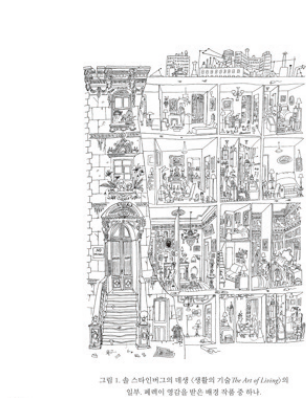
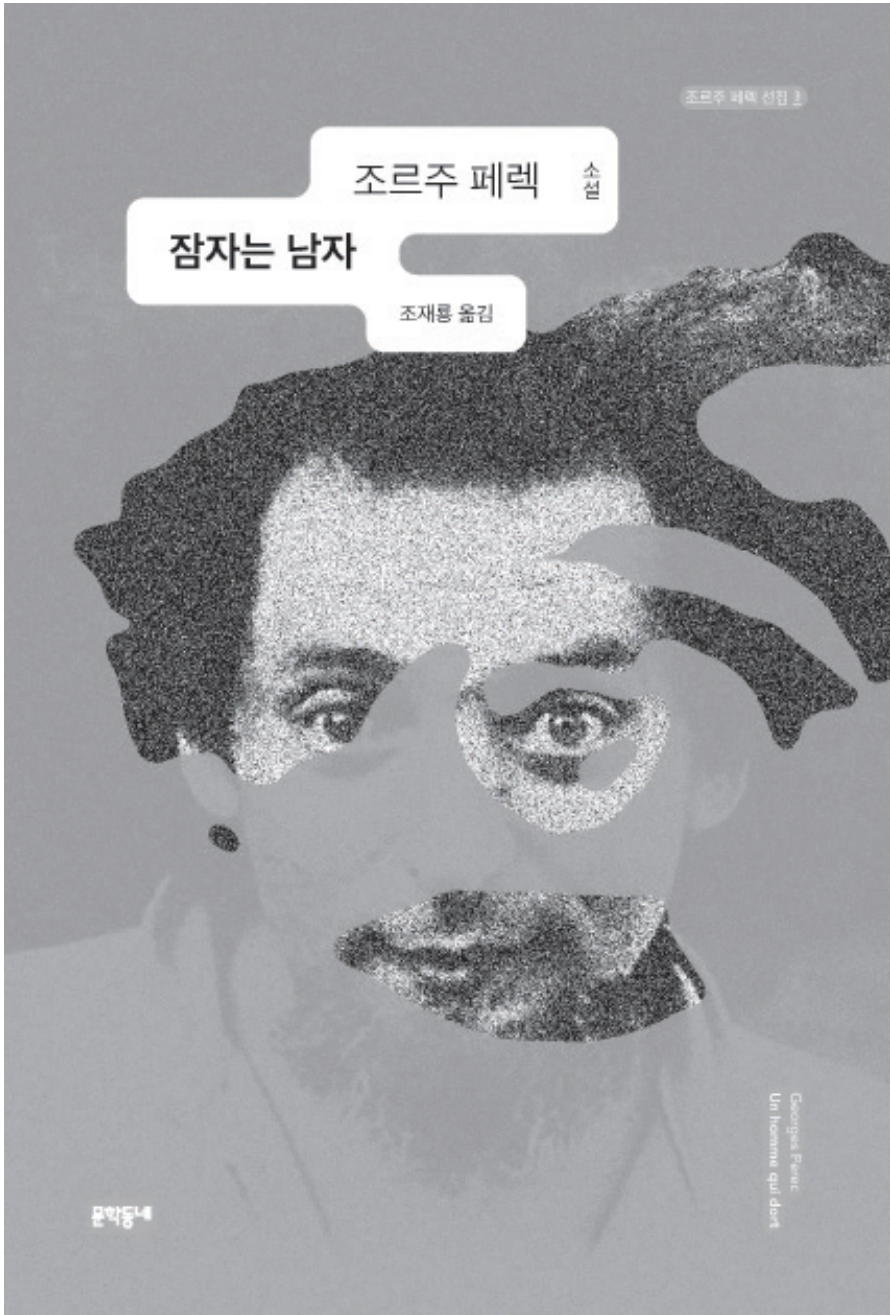


그림 1. 줄 스티븐버그의 소설 『잠자는 남자』(The Art of Living)의 일부. 페렉이 영감을 얻은 배경 마을 중 하나.

제스판과 행아범
이 첫번째 규칙을 수행하기 위해 가장 좋은 방법은, 건물의 맨 위층 끝 방
이나 맨 아래 지하 2층 끝 방에서 소설의 첫 장을 시작해 마지막까지 순
서대로 방 하나하나를 표시해가는 것이다. 그렇게 하면 건물의 각 방이
중복되지 않고 소설의 각 장에서 차례로 한 번씩 다뤄질 수 있다. 하지
만 페렉은 이 순서를 방법을 거부한다. 그는 소설의 각 장이 중복되지 않
고 건물의 어느 방 하나를 묘사하기를 바랐고, 동시에 그 순서가 원칙으
로 "임의적"이기를 원했다. 따라서 페렉은 작품의 각 장이 건물의 각 방

제단으로, 연평균 그곳에 있었던 모든 것들의 그림자가 숨겨져 있거나 지
나간다.
그는 마르그리트와 폴-에베르, 라에티지아, 에밀리오, 마구 제조인,
마르셀 아렌델(그의 형 아렌델Arendel은 아렌델 연애이나 아렌델 치즈
라고 할 때의 '아렌델Arendel'과는 달리 2가 두 개 붙는다)을 기억하고
있었다. 그레구아르 생송, 신비스러웠던 미국 여자, 또 별로 마음에 들지
않았던 아라나 부인을 기억하고 있었다. 또 단춧구멍 같은 구멍이 달린
노란색 구두를 신고 공작식 손갑자가 달린 지팡이를 쥔 10년 동안 남
자다 델트빌 의사에게 치료받으러 왔던 남자와 17세기 스페인 교회의 사
건을 열지만 46개 출판사로부터 출판권을 거절당했던 역사 교수 제롬 비
를 기억하고 있었다. 현재 제단 시인이 살고 있는 방에 몇 달간 묵었었
던 나이 어린 대학생들도 기억하고 있었다. 그 대학생은 저녁마다 채식 권
문 식당에서 일했는데, 어느 날 아예 수프가 끓고 있는 냄비에 자기도 모
르게 큰 방에 온 고기 소스를 붓다가 들켜서 해고당했다. 그는 또한 프르
크 기리에서 현재방을 했던 프루아랑을 기억하고 있었다. 연평균 프루
아랑은 한 무더기의 벨기에 주리소일 속에서, 빅토르 위고와 벨기에인
출판인과 알리 사위엘에게 자신의 저서 『정밀 시집』과 관련해 세 보낸
편지 세 통을 발견하기도 했다. 또 그는 회색 셔츠에 베레모를 쓰고 있던
지역본부장 베를루를 기억하고 있었다. 그자는 줄스리온 병정이라고

1. 삼정 당시지라고도 하며, 프랑스에서
모를레앙 공 일대인 2세가 후위 15세를 삼정할
때 유방하던 당시.

을 묘사하는 순서를 순전히 우연한 것으로 만들기 위해, 그리고 그 과정
에서 중복을 피하기 위해 페스의 '행아범'을 도입한다. 이것이 작품의 구
성과 관련된 두번째 규칙이다.

행아범의 이름은 줄리온 그늘의 동요한 프랑스어 르 리오네(Romain
le Lionne)의 『제스 사본』(Desseins des abas)과 블라디미르 나보코프(Vladimir
Nabokov)의 『세바스틀리아노프의 삶 인생』(The Invitation of a Seaside Knight)에서 직간접
적으로 영감을 받은 것이다. 페렉은 이 행아범에 따라 건물의 단면도를 마
침 10×10의 체스판처럼 칸주화해서, '기사Knight'가 건물의 방 한 칸을 중

59	50	15	10	37	48	55	52	45	54
83	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
97	11	58	82	16	9	46	55	6	51
89	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
84	65	66	14	47	56	49	6	53	44
스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
12	98	81	86	95	17	38	43	56	5
스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
81	85	13	18	27	19	94	4	41	40
스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
99	75	26	80	87	1	42	29	93	3
스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
25	42	68	69	19	36	78	2	31	40
스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
71	45	20	23	89	68	34	37	77	92
스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
82	34	46	73	30	38	33	39	37	32
스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링
72	44	21	47	87	14	36	32	91	76
스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링	스프링

그림 2. 건물의 인공 체스판도를 배경으로
제스판 기사들의 행아범에 따른 이동기 기록.

제17장
제단
2

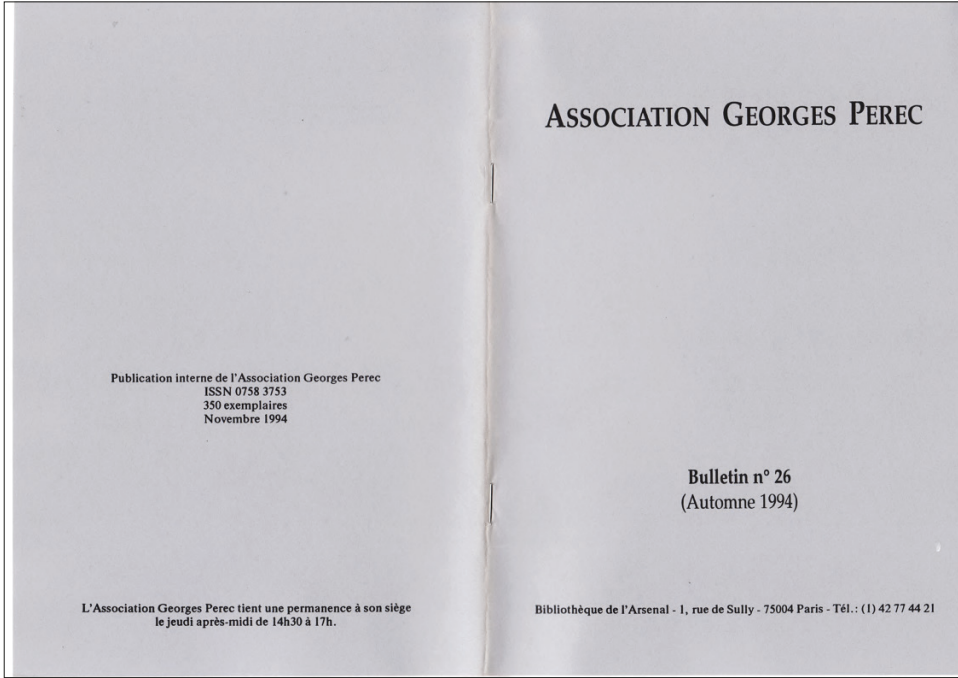
그는 이 건물이 가장 오래 산 사람이었다. 그는 올리비에 그라티올
레보다도 더 먼저 이곳에 살고 있었다. 페렉은 이 건물 전체가 다 그라
티올레 가족 소유였지만, 올리비에 그라티올레가 이곳으로 이사한 시기
는 그가 고작 대략 다섯 채 남은 아파트를 상속받기 몇 해 전인 전쟁 기간이
었다. 그라티올레는 그 아파트까지 차례차례 팔아버렸고, 결국 8층에 있
는 방 두 개까지 작은 아파트만 겨우 지킬 수 있었다. 그는 또한 마르조
부인보다도 더 먼저 이 건물이 살고 있었다. 그녀의 부모는 그녀가 태어
나기 전부터 이 건물의 아파트를 하나 소유하고 있었고, 실제로 그녀는
이곳에서 태어났지만, 그때 그녀는 이미 30대였어 이 건물에서 살고 있었
다. 그는 노치니 크레스피 알보다도, 늙은 모로 부인보다도, 드 보통 가
족, 마르시아 가족, 알타를 가족보다도 더 오래 이곳에 살았다. 물론 바

1. 삼정 당시지라고도 하며, 프랑스에서
모를레앙 공 일대인 2세가 후위 15세를 삼정할
때 유방하던 당시.

Medios audiovisuales y teatro

Algunas de las producciones en torno al libro “La vida: instrucciones de uso” incluyen retransmisiones de ra-
dio, como por ejemplo la de Suzanne Kiernan en 1989,
o la realizada tan solo un año antes por “France-Cultu-
re”, que editó las grabaciones de actuaciones del Festi-
val de Avignon y fue repetida tan solo cuatro años más
tarde, en 1992 (Bellos, 1993). Frecuentemente se
representan obras de teatro y proyecciones audiovi-
suales relacionadas con la obra que nos ocupa, de las
que la asociación Georges Perec lleva un registro (Fig.
4 y 5) y de la que Bellos hace un recopilatorio.

Figura 1, 2 y 3. A la izquierda: portada para la versión coreana del libro
“Un hombre que duerme” (Georges Perec) y presentación de uno de los
puzzles de “La vida: instrucciones de uso”. Ref.: [인문서가에 꽃힌 작가
들 - 조르주 페렉 선집 시리즈 2]



Figuras 4 y 5.
Asociación Georges Perec (1994) Extracto del boletín en el que se registran las actividades relacionadas con la obra de Perec.

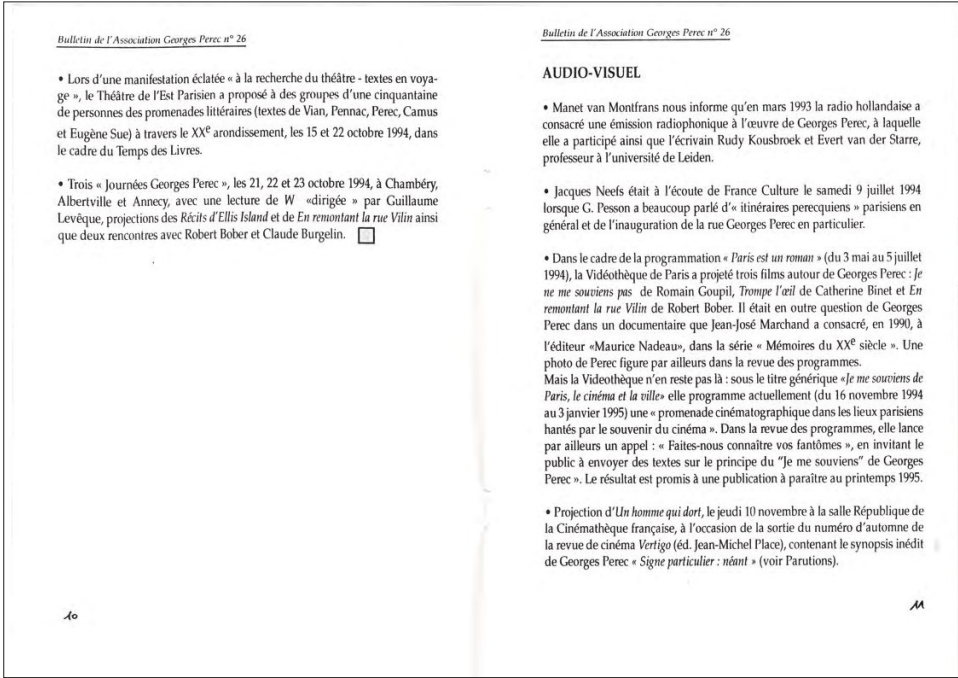




Figura 6. “The Art of Living”, Saul Steinberg (1949).
Esta imagen inspiraría a Perec a escribir su gran novela.

Desarrollo

La vida: instrucciones de uso.

“La vida: instrucciones de uso” es una pieza muy parecida a un puzzle (que es, de hecho, el elemento central de la historia) en el que se narran las historias de los habitantes de un inmueble. Nada ha quedado al azar: el orden de los capítulos, lejos de ser aleatorio, se basa en una sección del alzado de la casa que divide el edificio en 100 bloques, cada uno de ellos representando una habitación que Perec describe minuciosamente. David Bellos cita a Perec cuando habla de una novela en la que plasma todo lo que la vida, los viajes y el arte le han podido ofrecer: es importante citar su inspiración en el dibujo “The Art of Living” por Saul Steinberg, del año 1949, y que representa gráficamente lo que él describe en palabras (fig. 6)

“Everything OuLiPo had given him, to make his novel *Le Lionnais’s* perfect cup of tea”; everything that life, travel, art, and literature had given him, to make a fitting realization of the vast ensemble that he had promised Nadeau some three years previously. Perec never commented in writing on the roles played

by Nabokov in the invention of “*Life A User’s Manual*”, but he provided a host of clues about his other sources, both before and after the novel was written.

“The sources of my plan are several. One of them is a drawing by Saul Steinberg, which appeared in *The Art of Living* (London: Hamish Hamilton, 1952) and which depicts a lodging house [in New York] (you can tell it is a lodging house because beside the front door is a notice saying *No Vacancy*) with part of its façade removed so that you can see inside maybe twenty-three rooms (I say “maybe” because there are some hints of other rooms behind them). Just making a list —which can’t even claim to be exhaustive —of the furniture and actions represented is a quite vertiginous enterprise.” [EsEs 58]”
— Bellos (1993, p. 740)

La casa se presenta como un instrumento de reflexión que configura las relaciones entre vecinos, los propios personajes y su manera de actuar, decisiva en su

interpretación de la vida. Perec pone en las palabras de Valéne, pintor y personaje esencial del libro por sus análisis —muchas veces soñadores— de lo que significa para él el edificio y aquellos que en él habitan; los personajes hablan sobre las impresiones que tienen sobre la casa, los recuerdos que guardan de ésta, los antiguos inquilinos, e incluso se imaginan posibles prolongaciones subterráneas del edificio. Uno de los proyectos que se propone el pintor es representar sobre un gran lienzo este edificio, proyecto que no podrá llegar a realizar, pero imagina con gran detalle, y que nos sirve de inspiración para la realización del proyecto:

Valéne tenía a veces la impresión de que se había detenido el tiempo, de que estaba como suspendido, como paralizado en torno de no sabía qué espera. La idea misma de aquel cuadro que proyectaba pintar y cuyas imágenes expuestas, disgregadas, habían empezado a dominar cada uno de sus instantes, amueblando sus sueños, forzando sus recuerdos, la idea misma de aquella casa despanzurrada mostrando al desnudo las

fisuras de su pasado, el hundimiento de su presente, aquel amontonamiento inconexo de historias grandiosas o irrisorias, frívolas o lamentables, le daba la sensación de un mausoleo grotesco erigido a la memoria de unos comparsas petrificados en posturas últimas, tan insignificantes en su solemnidad como en su trivialidad, como si, al mismo tiempo, hubiera querido prevenir y retrasar aquellas muertes lentas y vivas que, planta por planta, parecían querer invadir la casa entera: el señor Marcia, la señora Moureau, la señora de Beaumont, Bartlebooth, Roschash, la señorita Crespi, la señora Albin, Smauft. Y él, por descontado, él, Valéne, el inquilino más antiguo de la casa.
— Perec (1978, pp. 158-159)

Realmente, todas estas historias parecen no tener una finalidad más allá de la descriptiva, la recreación en las propias historias, la oda a la cotidianidad y a las historias ocultas, así como quizás una obra experimental que forma un gran relato conformado por pequeños relatos (en el anexo que se encuentra al final de la me-

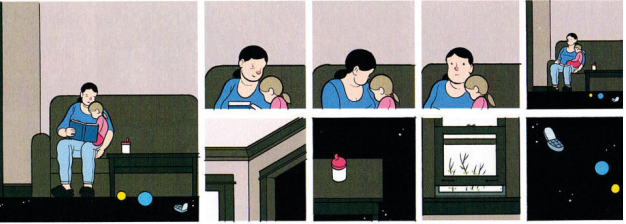
moria hay una ficha con la información relativa a cada capítulo en la que aparece la información clasificada para facilitar la labor de diseño).

Por otra parte, debemos reconocer el reflejo del autor en la obra, advertido desde un primer momento por el uso de acertijos y puzzles como elementos constructivos, tal y como aprecia Bellos:

The Bartlebooth synopsis”, first invented at the end of 1969 whilst laboriously recomposing a huge puzzle of the port of La Rochelle, can easily be read as a statement of intent by the writer Perec G., as he gave up the ambitions of La Ligne générales (merely to state such an ambition is enough to invalidate it) for the “exceptional arrogance” of an Oulipian champion.
— Bellos (1993, p. 622)

Referencias base

Figura 7. Viñetas por Chris Ware. demuestran el estilo intimista, en cierto modo relacionado con las escenas descritas por Perec



Puede ser interesante aplicar algunos de los principios que plantea **Chris Ware** (fig. 8) en su obra **“Fabricar historias”** (imposible de ceñir a un género concreto), ya que su descripción gráfica de episodios de escenas cotidianas de “personas anodinas” y el “intimismo” que estas demuestran pueden relacionarse claramente con “La vida: instrucciones de uso”. El principio es el mismo; si acaso cambia ligeramente el medio de presentación. Los capítulos de “Fabricar historias” y las diferentes lecturas que ofrece recuerda, además de a la obra que tratamos, a la película “Memento” (2000) por Cristopher Nolan o a la ya mencionada novela “Rayuela”, tal y como viene expresado en el siguiente fragmento:

“Todas ellas [las piezas que componen ‘Fabricar historias’] son instrucciones de uso de la clase trabajadora, sometida a una estúpida cadena de resignaciones e incapaz para desarrollarse plenamente. No es la mejor imagen de EEUU, pero es la más real.”
— Peio H. Riaño (2014)

Enmarca, pues, su obra en un contexto social determinado y crea un entorno para una descripción casi psicológica de los personajes:

“Ware ha radiografiado los apartamentos del viejo edificio de ladrillo rojo de manera indiscreta. Repasa y se inmiscuye en la vida de sus inquilinos. Analiza su aislamiento, sus desengaños y sus fracasos. ¿Noticias de la felicidad? No.”
“Su obra es la precisión, el detalle, la minuciosidad”.
— Peio H. Riaño (2014)

Del mismo modo, lo que nos transmite Perec es la vida con todos sus matices: encontramos desde personajes ricos que hubieran deseado no serlo hasta asesinos en serie que viven con miedo hasta su muerte en una pequeña habitación de servicio, pasando por todo tipo de personalidades, cada cual con su propio retrato psicológico. De hecho, cuando Perec, a través de las palabras y los pensamientos de Valéne, retrata a sus vecinos, lo hace a través de los objetos más comunes y en los que menos reparamos, de las tareas más ínfimas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
63 Les Hommes	15 5	10 au dnd en a tme 4	57	48	7 2	8	55 au L'UCCO l'empn	52 au l'empn	52 au l'empn
11 Hunting	Emuel	Jean Tanne	de l'Onselle	M ^e Abbe	Adolphe		PLASSAERT		
	24	42	16	42	16	42	16	42	16
	Olliger	Guillaume	CRISTO	Joseph Viller	ex M Jorane	ex M Pascal	Béatrice Bessid	Valère	
	(ancien propriétaire)								
60 au Cinc au Bndes Grndet 1967	96	14	47	56	49	8	53	44	
	De l'Onselle						de 25 à 32 M ^e Jérome		
							Winkelde		
98	81	86	95	17	28	43	50	5	
Red to: Marc Thumad		auur Paul CHATOLET par l'empn a Marie					Concours l'endone	S d B	
							anciennement l'edone		
85	13	18	27	79	94	4	41	30	S d B
Berger		Mari Rensbach l'empn l'Onselle au Cinc					Mangémeur		
le Bnd auur dans au pnt d'au							auur l'Edone l'Onselle la l'Onselle l'Onselle M1		
	76	80	87	1	42	19	40 au M Catin	3	
	Bardebooth						l'endone	53	
		auur l'Onselle					de l'Onselle	de l'Onselle	
186	13 m	enrich	Se cham	46	78	2	31	40	
42	48 au dnd	69	79	36					
auur l'Onselle									
65	20	23	89	48	34	37	77	92	
24	44	73	35 ARANA	22	90	75	39	32	
auur l'Onselle									
72	64	21	67	74	38	53	91	76	

Figura 8. Perec, G. (1933) *Cahier des charges de La Vie mode m'emploi. Présentation, transcription et notes par Hans Hartje, Bernard Magné et Jacques Neefs. Paris 1993*
Cuadrícula y numeración de los capítulos con el nombre de los inquilinos.

que conforman la existencia en un piso y de las razones más profundas que éstos podrían albergar para marcharse:

Entonces volvía a pasar revista una vez más a la triste ronda de las mudanzas y las pompas fúnebres, las agencias y sus clientes, los fontaneros, los electricistas, los pintores, los empapeladores, los embaldosados, los instaladores de moquetas: pensaba en la vida sosegada de las cosas, en las cajas de vajilla llenas de virutas, en las cajas de libros, en la cruda luz de las bombillas bailando en la extremidad de su hilo, en la lenta colocación de los muebles y los objetos, en el lento acostumbrarse del cuerpo al espacio, en toda aquella infinidad de acontecimientos minúsculos, inexistentes, irrelatables — elegir un pie de lámpara, una reproducción, un bibelot, colocar entre dos puertas un alto espejo rectangular, disponer delante de una ventana un jardín japonés, tapizar con un tejido floreado los estantes de un armario—, en todos aquellos gestos ínfimos en los que se resumirá siempre del modo más fiel la vida de un piso y que vendrán a trastornar de vez en cuando, impre-

visibles e ineluctables, trágicas o benignas, efímeras o definitivas, las bruscas rupturas de una cotidianidad sin historia: un día huirá la pequeña Marquiseaux con el joven Réol, un día decidirá marcharse la señora Orłowska sin motivos aparentes, sin verdaderos motivos; un día la señora Altamont disparará un tiro al señor Altamont y empezará a chorrear la sangre sobre los baldosines barnizados del comedor; un día vendrá la policía a detener a Joseph Nieto y encontrará en su habitación, disimulado en una de las bolas de cobre de la gran cama Imperio, el célebre diamante que le robaron en otros tiempos al príncipe Luigi Voudzoï. [...] — Perec (1978, p. 159-160)

Otra de las referencias iniciales era Decálogo (1989), serie de televisión polaca por Krzysztof Kieslowski. Cuenta con 10 capítulos que hacen referencia a los Diez Mandamientos y que nos invita a reflexionar acerca de la complejidad de la vida humana mediante la representación psicológica y moral de sus personajes. Los capítulos comparten la estructura de edificio

en el que los personajes están relacionados entre ellos, al igual que el libro que nos ocupa, en el que se examinan a través de los diferentes capítulos las facetas más íntimas de cada uno de sus protagonistas. Si buscamos, en cambio, obras similares a mi propuesta (obras gráficas que se hayan realizado en torno a la obra de Perec), nos encontraremos con que se han planteado a lo largo de los años charlas informativas y piezas de teatro sobre obras del autor, además de material audiovisual (normalmente películas) y programas de radio. Todos ellos se pueden encontrar en el archivo de la Asociación Georges Perec —este material se encuentra clasificado bajo la categoría “Audiovisual” en dichos informes.

Sin embargo, son en su mayoría formatos alejados de la síntesis y representación de datos, recreándose más en su vertiente artística que en la expositiva, a pesar de la gran importancia de la primera. En lo que a una propuesta infográfica se refiere, el equilibrio entre ambos debe estar patente en y despertar la curiosidad del espectador, objetivo que suelen conseguir aquellas

redes más complejas, es decir, aquella que poseen abundante información:

Complex networks are not just omnipresent, they are also intriguing, stimulating, and extremely alluring structures [...]; they are also contributing to a considerable shift in our conception of society, culture and art, expressing a new sense of beauty. As we continuously strive to decipher many of the inner workings, we are constantly bewildered by their displays of convolution, multiplicity, and interconnectedness. And the most elaborate of schemes are the ones that apparently seduce us at the deepest level. — Lima (2013, p. 221)

La traducción sería la siguiente:

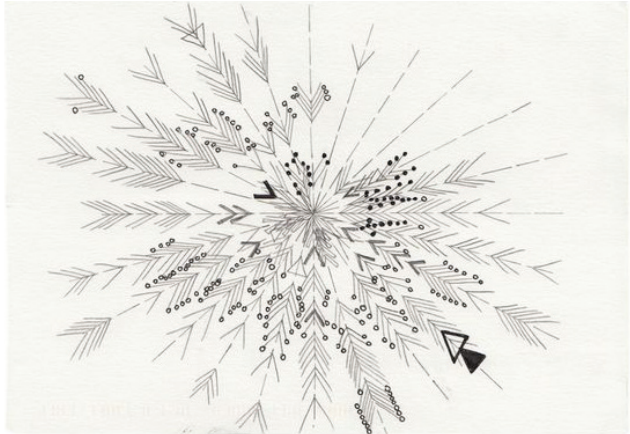
Las redes complejas no son solo omnipresentes, sino también estructuras intrigantes, estimulantes y extremadamente atractivas [...]; también están contribuyendo a un cambio significativo considerable en

nuestra concepción de la sociedad, la cultura y el arte, expresando un nuevo sentido de la belleza. Al igual que luchamos continuamente por descifrar la mayoría de sus funcionamientos internos, constantemente nos sorprendemos con sus demostraciones de circunvolución, multiplicidad e interconexión. Y los esquemas más elaborados son aquellos que, aparentemente, nos seducen a un nivel más profundo. — Lima (2013, p. 221)

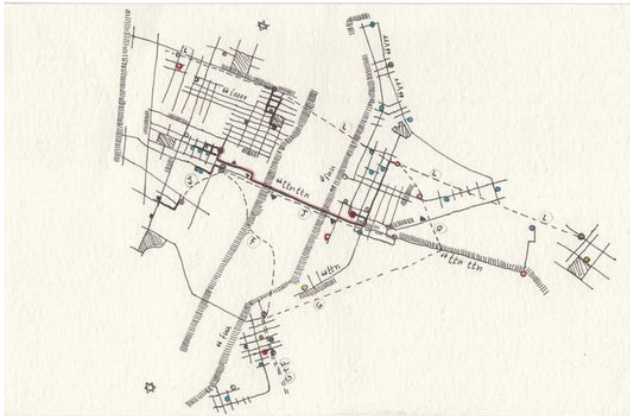
Se han encontrado algunas tentativas de explicaciones en revistas extranjeras, principalmente para apoyar y representar gráficamente la idea del interior de un edificio de viviendas y los juegos/puzles que esconde el autor en el libro (véanse fig. 1, 2 y 3), muchos de los cuales probablemente no se hayan descubierto. El más conocido es el de el recorrido del caballo, que crea un recorrido sobre el plano del inmueble.

Debido a la escasez de material gráfico (más allá de proyectos audiovisuales o representaciones de teatro,

que se alejan un poco del ámbito que nos ocupa), las referencias se han tomado de otros proyectos realizados, tanto aquellos similares en cuanto a modo de realización como otros creados con un propósito muy diferente, todos relacionados con la visualización de datos y la infografía. Un ejemplo de propuesta de visualización de datos —sin relación con las infografías que se han llevado a cabo— es el proyecto Dear Data (fig. 9 y 10), por Giorgia Lupi y Stefanie Posavec, que recopila y representa datos cotidianos mediante formas y colores que en un principio no están relacionadas con el tema del tratan. En este caso se trata de profesionales del diseño que se dedican expresamente a la recolección y clasificación de datos, tal y como explican ellas mismas en la página dedicada a este proyecto, ahora un libro impreso: “Dear Data is a year-long, analog data drawing project by Giorgia Lupi and Stefanie Posavec, two award-winning information designers living on different sides of the Atlantic” Dear Data (s. f.).



Declaración de intenciones
Metodología



Figuras 9 y 10. Posavec, S., Lupi, G. Dear Data. Representación mediante dibujos de información acerca de un tema acordado

- Se recogerá la información más relevante que aparece en el libro y se procederá a su clasificación
- Se traducirá a un lenguaje visual trabajando en el campo de visualización de datos.
- Se presentarán varias infografías que representarán en distintos niveles de detalle y complejidad la información narrada en el libro.
- Se utilizará un estilo gráfico que aporte cohesión
- Se utilizarán elementos físicos que los visitantes de la exposición podrán quedarse y puedan recordarse fácilmente por su propuesta gráfica.

Propuesta gráfica

La conversión de información escrita en material gráfico ya ha sido objeto de ensayos y publicaciones, entre ellos, Franco Moretti, que realiza una aproximación a través del método científico al análisis y síntesis de datos:

But if you work on novels or plays, style is only part of the picture. What about plot – how can that be quantified? This paper is the beginning of an answer, and the beginning of the beginning is network theory. This is a theory that studies connections within large groups of objects: the objects can be just about anything – banks, neurons, film actors, research papers, friends... – and are usually called nodes or vertices; their connections are usually called edges; and the analysis of how vertices are linked by edges has revealed many unexpected features of large systems, the most famous one being the so-called “small-world” property, or “six degrees of separation”: the uncanny rapidity with which one can reach any vertex in the network from any other vertex. — Moretti (2011, p. 2)

Siendo la traducción que utilizaremos la siguiente (la palabra *edges* se ha mantenido por no encontrar un sinónimo adecuado en español):

Pero si trabajas en novelas o en obras de teatro, el estilo es solo una parte de la imagen. ¿Qué hay del argumento? ¿Cómo puede ser cuantificado? Este artículo es el principio de una respuesta, y el principio del principio es la teoría de redes. Esta teoría que estudia conexiones dentro de grandes grupos de objetos: los objetos pueden ser cualquier cosa —bancos, neuronas, actores, artículos de investigación, amigos... — y generalmente se les llama nodos o vértices; sus conexiones se suelen llamar *edges*: el análisis de cómo los vértices están unidos a los *edges* ha revelado características inesperadas de grandes sistemas, siendo los más famosos aquellos llamados la “red de mundo pequeño”, o “seis grados de separación”: la sorprendente rapidez con la que cada uno puede alcanzar cada vértice de la red desde cualquier otro. — Moretti (2011, p. 2)

En este caso, las unidades más pequeñas de información han debido ser clasificadas primero. ¿Qué entendemos como *nodos* en “La vida: instrucciones de uso”? A rasgos generales, para sintetizar la cantidad de información que nos ofrece, podríamos hablar de los escritorios Regency, los sillones Luis VIII o el *quinqué* que está encima de la mesa de patas torneadas: todos estos objetos, por su repetición y su minuciosidad, conforman una imagen mental de lo que es la casa por dentro. Por otro lado, tenemos los personajes, piezas vitales dentro del inmenso puzzle de Perec. Y, situando los objetos y los personajes en un espacio de tiempo, solo queda describir las acciones que realizan. Llegados a este punto queda determinar el tipo de relación que se establece entre estos vértices, para lo cual se ha dividido el contenido en tres secciones principales, antes mencionadas y posteriormente explicadas con todo su detalle. Esta división atiende a las necesidades de la obra en concreto, al igual que el orden en que son presentados. Los niveles considerados más importantes son los siguientes:

- Un “**mapa de objetos**” traducido en una sección del alzado del edificio. La decisión de realizar dicho mapa surge de la gran cantidad de descripciones llevadas a cabo por el autor sobre el mobiliario que conforma cada habitación, llegando a recrear incluso las escenas que representan cuadros colgados de la pared o las pertenencias más preciadas de cada personaje. Aparece en primer lugar para situar al espectador: al tratarse de información sin codificar es reconocible (se trata de versiones simplificadas de muebles), a diferencia del resto de niveles, que requieren un examen más profundo.

- Un “**mapa de personajes**” en la que aparecen los habitantes actuales y los antiguos inquilinos en relación con la planta de la casa en la que viven. Muy importante en esta parte es la relación entre los personajes y el carácter de esta relación —amistad, relación romántica, relación de trabajo—, ya que es el núcleo de los sucesos descritos. Son, de hecho, estos “lazos” los que crean el sentido de muchas de las reflexiones que

hacen los personajes y el que explica la complejidad de las relaciones humanas, uno de los aspectos clave de la literatura experimental de los miembros de OuLiPo. La enorme cantidad de personajes (más de 1000) y sus diferentes trasfondos y experiencias han hecho necesario reducirlos a aquellos que, a pesar de sus diferencias, han acabado viviendo en la misma casa.

- Una “**línea temporal**” o “línea de eventos” que indica los acontecimientos importantes que han ocurrido a los protagonistas, en este caso no obligatoriamente dentro de la casa, pues fuera de ella ocurren eventos determinantes para entender la historia de los personajes; por citar el más importante, la vuelta al mundo de Bartlebooth para pintar sus quinientas acuarelas.

Identidad gráfica del proyecto

El orden de lectura del libro sugiere, como ya se ha mostrado en varias imágenes que representan gráficamente este tema (ver figura 8), un nuevo puzzle que en esta ocasión tiene como ejes principales tiempo y espacio. El acertijo que se nos presenta no es otro que el “**problema del caballo**”, problema matemático que busca una solución a la siguiente situación: la posibilidad de realizar un recorrido cerrado moviendo el caballo, y que éste pase por absolutamente todos los cuadrados de la tabla de ajedrez sin repetir ninguna acabando en el mismo punto de partida (el patrón que surge de esta idea representa el recorrido trazado sobre el alzado del plano del edificio con la distribución que aparece en el anexo al final del libro):

“Almost two hundred years ago Euler investigated the problem of whether it was possible to move a knight through every square of a chessboard once and return to the starting square. Euler demonstrated that this knight’s tour was possible by displaying a chessboard with the required sequence of moves. He also generalized the problem by showing that there were other size

boards on which the knight’s tour was possible.”
— Cull (1978)

La traducción de esta cita sería la siguiente:

“Hace aproximadamente doscientos años, Euler investigó la cuestión de si era posible mover un caballo por cada cuadrado de un tablero de ajedrez una vez y volver al cuadrado inicial. Euler demostró que este recorrido del caballo era posible mostrando un tablero de ajedrez con la secuencia de movimientos necesaria. También generalizó el problema mostrando que era posible realizar este recorrido en tableros de otros tamaños.”
— Cull (1978)

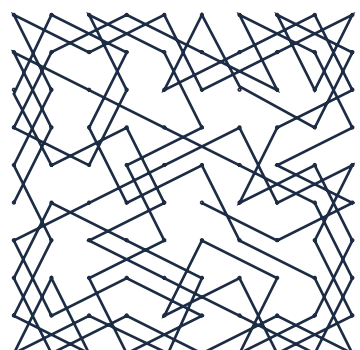
El patrón que ha utilizado Perec se basa en los movimientos en “L” a través del alzado de la casa, que funcionaría —haciendo un ejercicio de abstracción y convirtiendo todas las habitaciones en cuadrados perfectos— como tablero de ajedrez, a pesar de no

terminar justo en el punto donde comenzó (pero cumpliendo la regla de pasar por cada habitación una sola vez). La importancia del uso de los puzzles y acertijos ha llevado a crear una identidad gráfica basada en este concepto.

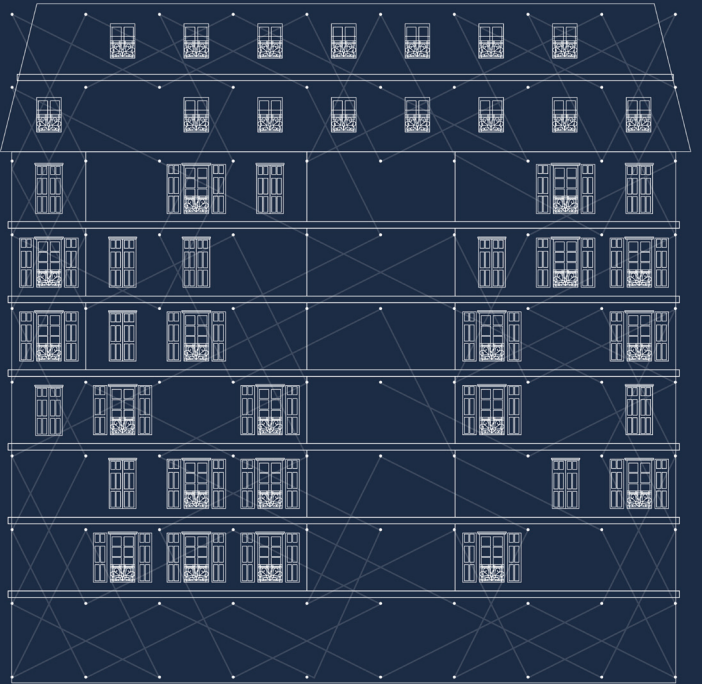
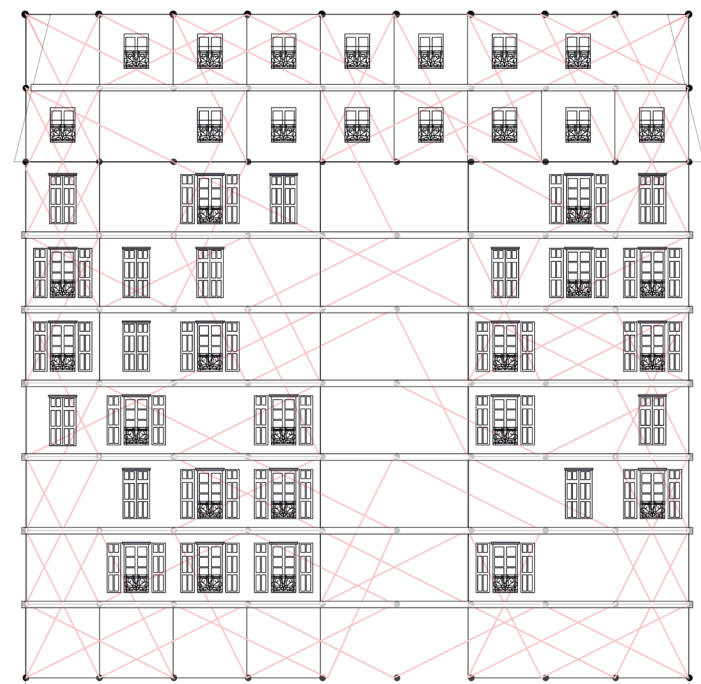
Para situar al espectador se ha superpuesto al mapa (con pequeñas modificaciones) que el autor proporciona como anexo al final del libro (fig. 11) el propio recorrido representado por líneas rectas. Puesto que aún así puede dar lugar a equívocos, siendo interpretado como la planta del edificio en lugar del alzado, por ejemplo, se han agregado elementos figurativos: las ventanas, puertas y balcones correspondientes a un edificio parisino, además de la característica forma del tejado que configurará también la disposición del ático. Esto, que a primera vista puede parecer simplemente estético, tiene el objetivo de que que el receptor que conoce la novela se interese por dicho puzzle y que el que no la conoce se acerque a averiguar de qué se trata —al ser una figura reconocible en lugar de una

maraña de datos, esto resulta mucho más sencillo. El color elegido ha sido un azul oscuro, en armonía con el resto del sistema de interacción, para simular los planos técnicos de arquitectura antiguos, con la figura de la casa en blanco destacando por contraste. Los puntos que indican cada una de las habitaciones en que nos encontramos simplemente ayudan a identificar el espacio en el que se desarrolla el capítulo.

Las tipografías elegidas han sido una pareja palo seco-con serifa, *Lato*, que tiene varios pesos y es interesante en combinación con *Marion*, que nos evoca más a la época.



La vida:
instrucciones de uso
.
Georges Perec



La vida:
instrucciones de uso
.
Georges Perec



La vida:
instrucciones de uso
.
Georges Perec

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lato Regular

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad

Marion Regular

Marion Regular

Marion Regular

Marion Regular

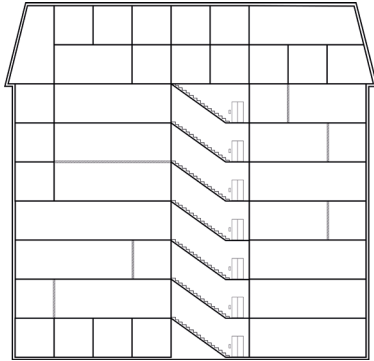
Marion Bold

Marion Regular

Marion Italic

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad

Mapa de objetos

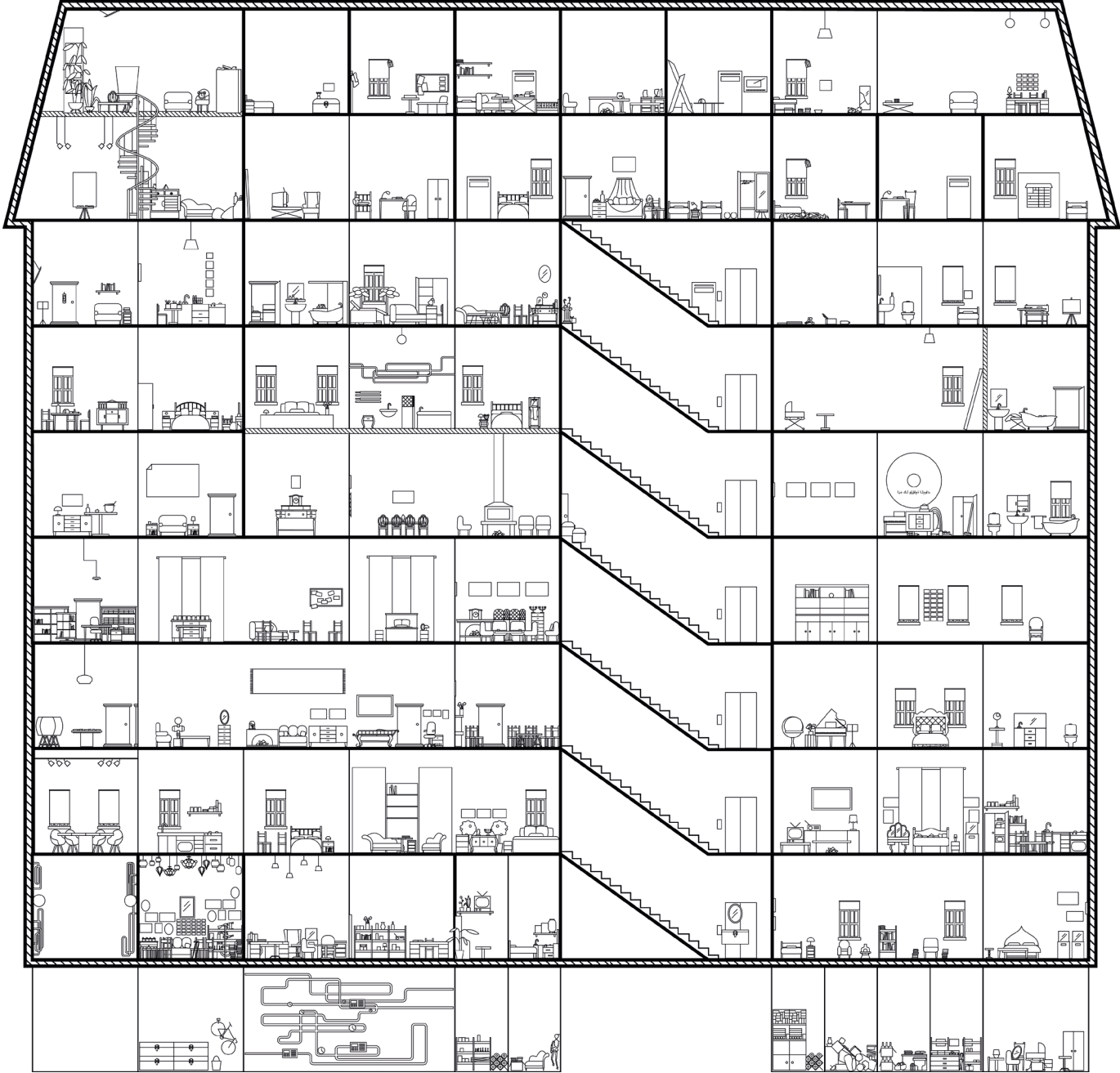


El mapa de objetos representa en un grado medio de detalle la sección de la casa tal y como se describe, habitación por habitación, representando los objetos más visibles o más importantes para sus habitantes y creando un espacio personal en cada cuadrícula de la casa siguiendo el esquema de los movimientos en “L” o “Knight Tour”. La primera idea era realizar simplemente el mapa exterior, pero la riqueza de descripciones del libro permitía ir más allá, por lo que se ha procedido a la construcción a línea vectorial de muebles y objetos manteniendo de la forma más aproximada posible el estilo descrito por el autor. En cualquier caso, se han suprimido ítems considerados muy pequeños, innecesarios (desde el punto de vista estético, ya que dentro del libro tienen su razón de ser) o que recargaban demasiado la imagen.

La primera referencia fue “The Evening Stars Building” de Washington DC (fig. 11), que se mantendría como referencia principal durante todo el proceso por su parecido con la representación que se quería aplicar

al mapa final: una sección del alzado que mostrara a través de la disposición de los muebles qué tipo de edificio se está describiendo —en este caso un edificio de viviendas parisino en la década de los 70; en el del ejemplo, un centro de impresión de periódicos.

Es conveniente recordar que el mapa realizado para el libro de “La vida: instrucciones de uso” presenta unas proporciones distintas a las descritas en el mismo, puesto que varias habitaciones rectangulares se han simplificado en cuadrados para hacer más visible el peculiar recorrido que se realiza a través de los capítulos del libro, el cual se aplica tanto a la identidad gráfica como a los productos de promoción, y que se han convertido en un símbolo más del puzzle de “La vida: instrucciones de uso”.



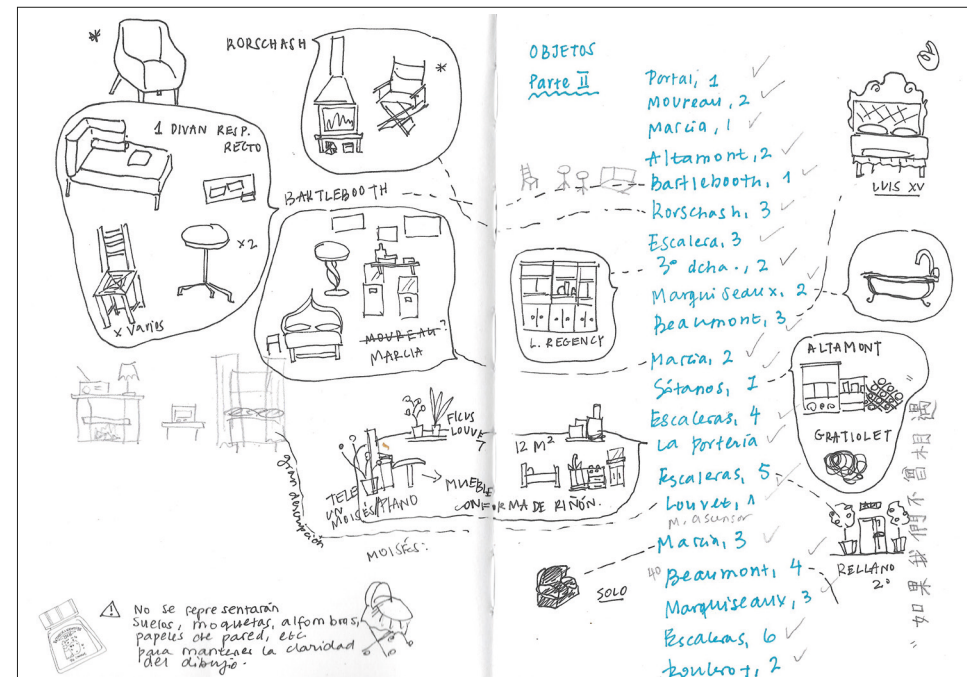
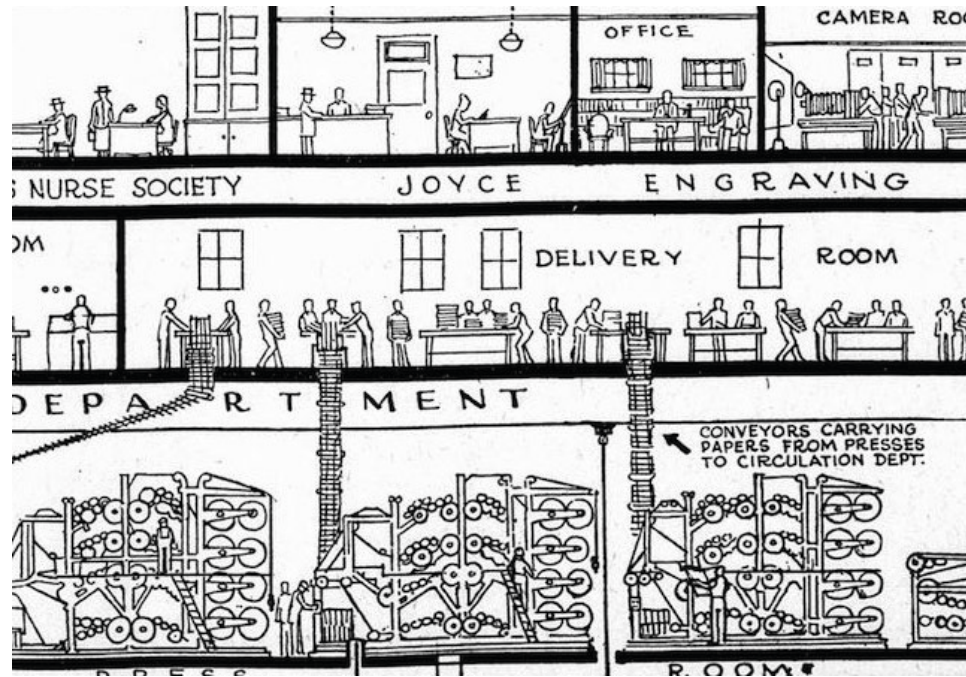
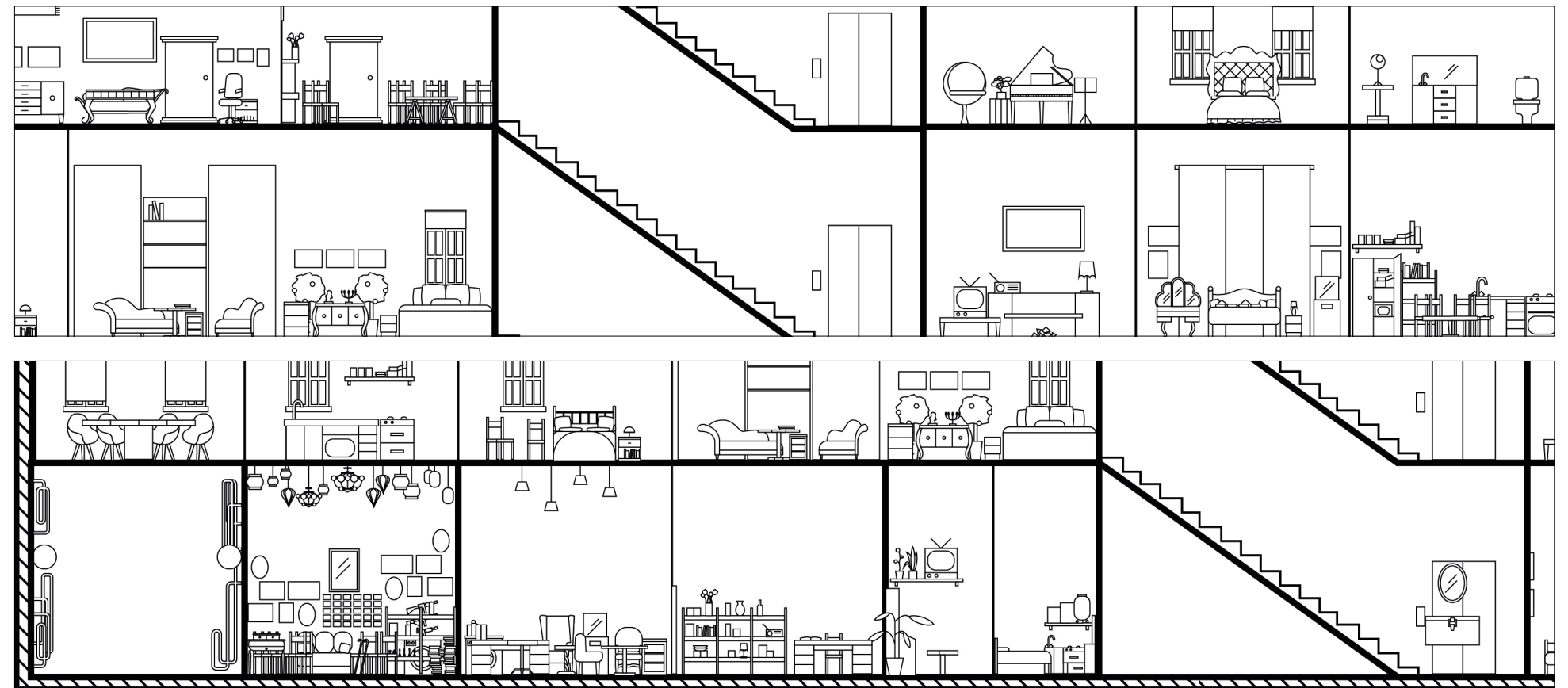


Figura 11. (1922). The Evening Stars Building.

Izquierda: detalle de los bocetos previos de los objetos dibujados en el cuaderno.
Derecha: detalle de la casa y los muebles



Mapa de personajes

El mapa de personajes está construido sobre dos circunferencias concéntricas que simplifican los casi interminables personajes en (solamente) los habitantes del edificio: como se explica en la leyenda, los que se encuentran en el círculo exterior son aquellos que, o bien aún viven en el edificio, o bien han muerto recientemente y jugaban un papel muy importante en la historia. Esta simplificación se basa en un principio de síntesis necesario en la visualización de datos:

Once you make a network of a play, you stop working on the play proper, and work on a model instead: you reduce the text to characters and interactions, abstract them from everything else, and this process of reduction and abstraction makes the model obviously much less than the original object – just think of this: I am discussing Hamlet, and saying nothing about Shakespeare’s words – but also, in another sense, much more than it, because a model allows you to see the underlying structures of a complex object.
— Moretti (2011, p. 4)

Una vez creas la red de una obra de teatro, dejas de trabajar en la obra real y comienzas a trabajar en el modelo en su lugar: reduces el texto de los personajes y las interacciones, los abstraes de todo lo demás, y este proceso de reducción y abstracción hace del modelo, obviamente, mucho menos que el objeto original — simplemente piénsalo: estoy discutiendo Hamlet sin decir nada sobre las palabras de Shakespeare — pero también, en otro sentido, mucho más que él, ya que un modelo te permite ver a través de las estructuras subyacentes de un objeto complejo.
— Moretti (2011, p. 4)

La distribución de éstos en la circunferencia obedece a criterios espaciales: la estructura centrífuga permite el uso de líneas estructurales regulares que, desde su centro y a base de repeticiones, permite la creación de varios módulos o subniveles estructurales (Wong, 1995, p. 92), que representan en este caso, la organización por plantas —criterio esencial y organizativo también en el “mapa de objetos”—, por lo que su

aplicación a los personajes permite una cierta cohesión; asimismo, crea una clasificación más o menos equilibrada al distribuir en dos de estos módulos los personajes principales. Para facilitar la identificación del personaje (puesto que el nombre aparece muy pequeño y es necesario prestar atención a él) y ya que en muchas ocasiones el propio Perec aporta una detallada versión del carácter en detrimento de su aspecto físico, que en ocasiones se resume a dos breves líneas, se ha añadido un trazado que representa las información más básica del personaje. El resultado final son ilustraciones sin rasgos muy distintivos a línea. Se han creado imágenes de personajes que responden aproximadamente al intervalo de edad en que este se encuentra o en que se estima que se encuentra según las propias referencias cronológicas proporcionadas por el autor.

Volviendo de nuevo a Moretti, encontramos que se plantea el mismo tipo de relación de los personajes que aparece en muchos capítulos de la obra de Perec:

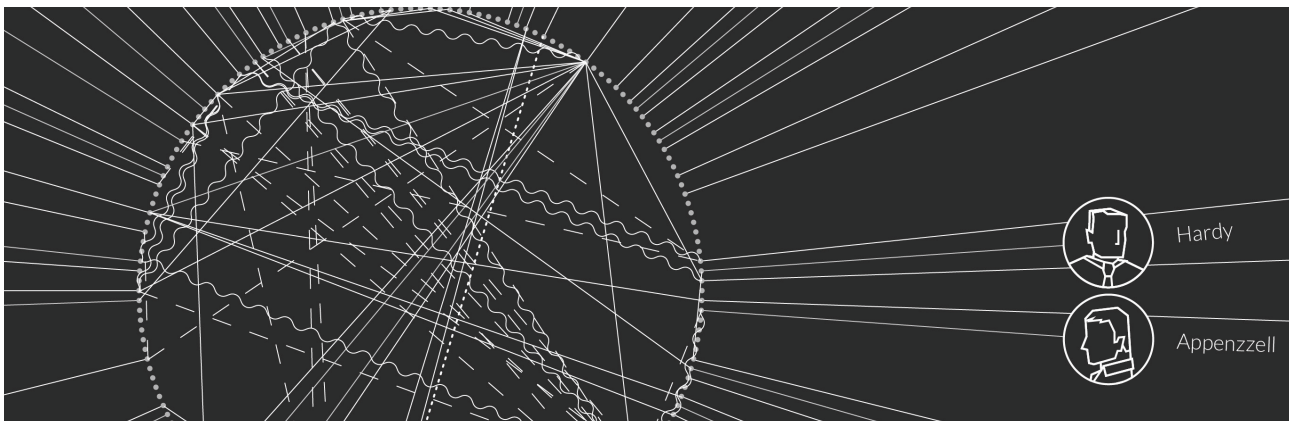
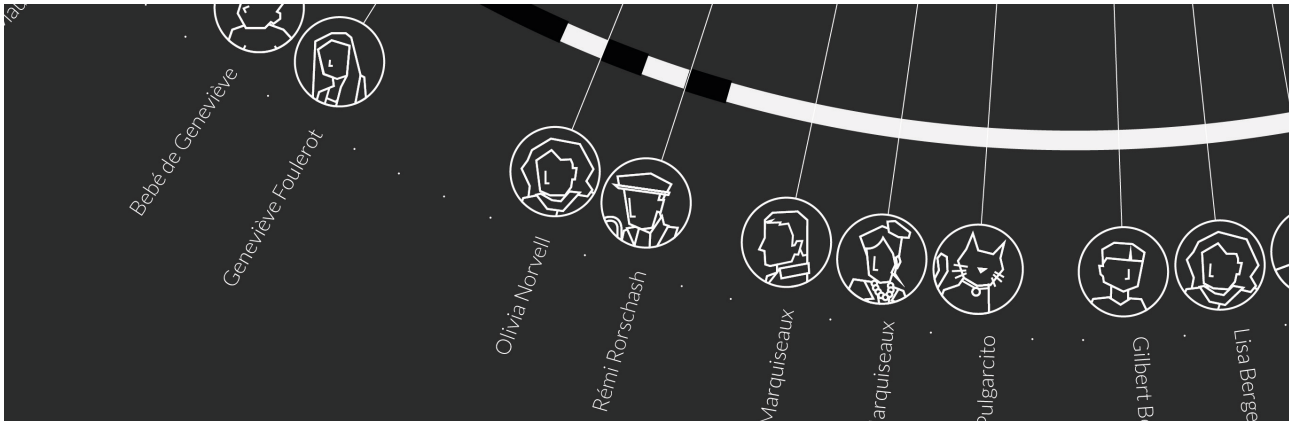
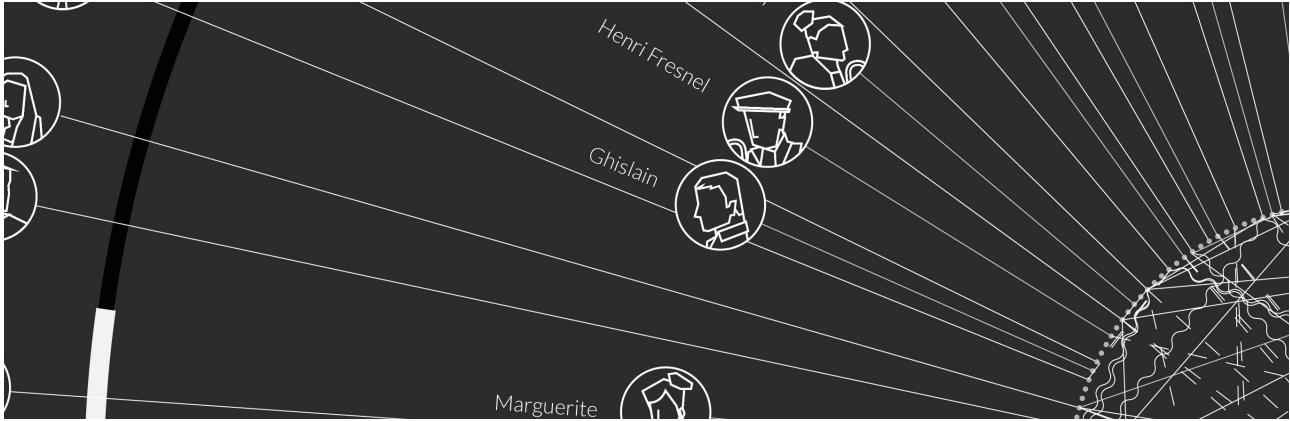
personas que aparecen en un capítulo pero que tienen escasa o nula relación con los protagonistas, que en varias ocasiones no realizan ninguna actividad crucial:

First half of the seventh chapter of The Story of the Stone [...]. Zhou Rui’s wife [...] ends up meeting a dozen characters – or more exactly, speaking to a dozen characters, she meets about twice as many, while another twenty or so are mentioned in the various conversations. Nothing major happens here: people talk, walk around, play go, gossip... No interaction is crucial in itself. But taken together, they perform an essential reconnaissance function: they make sure that the nodes in this region are still communicating: because, with hundreds of characters, the disaggregation of the network is always a possibility. We are close to one of the most distinctive keywords of Chinese culture: guanxi: something like “connections” [...]
— Moretti (2011, p. 9)

Primera parte el séptimo capítulo de Sueño en el

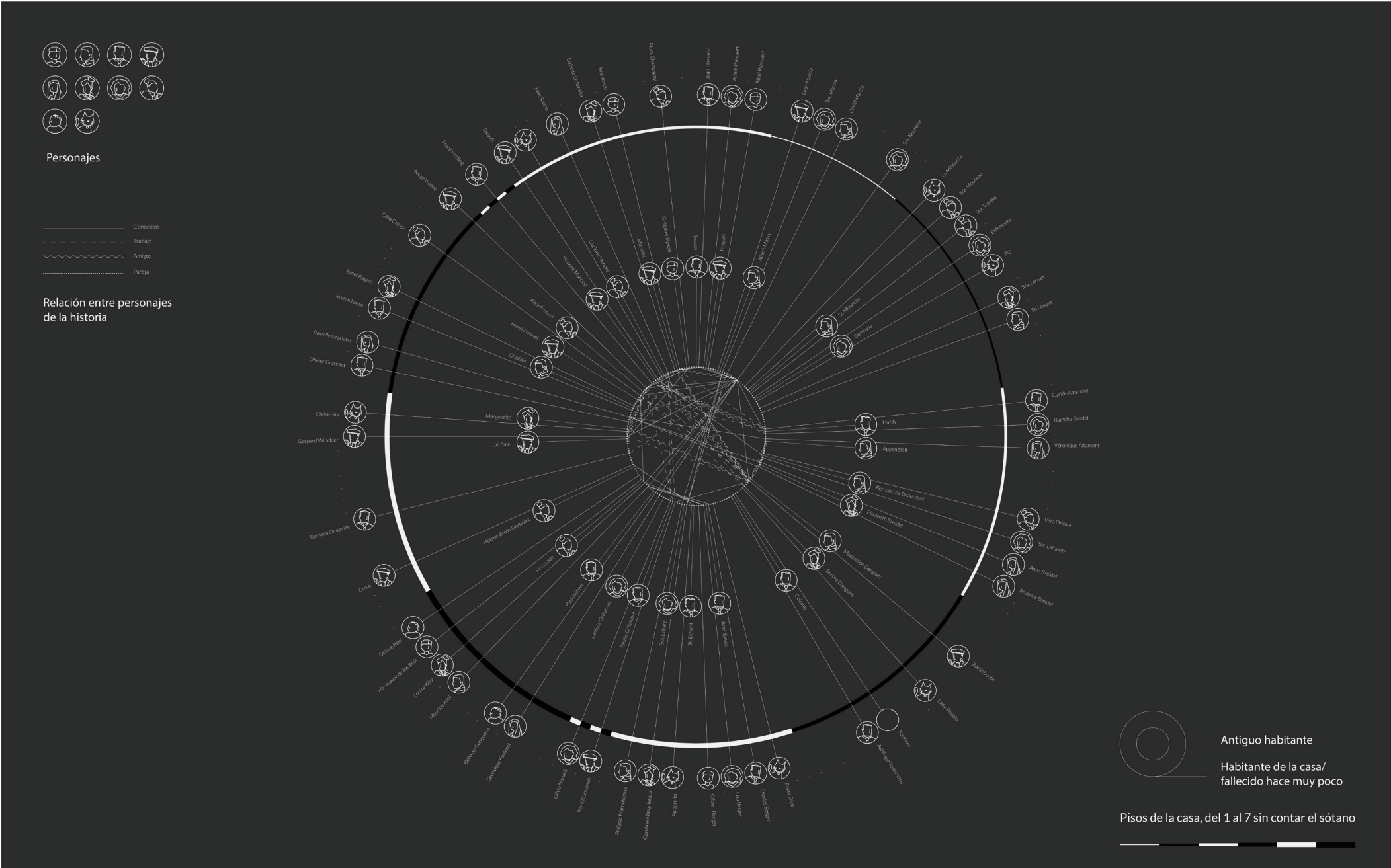
Pabellón Rojo [...]. La esposa de Zhou Rui [...] acaba conociendo a una docena de personajes —o, para ser más exactos, hablando con una docena de personajes, se encuentra casi con el doble, mientras que otros veinte o así son mencionados en varias conversaciones. Nada importante sucede: la gente habla, pasea, juega al go, cotillea... Ninguna interacción es crucial en sí misma. Pero juntas cumplen una función esencial de reconocimiento: se aseguran de que los nodos de esta región aún se comunican, ya que, con cientos de personajes, la desagregación de la red siempre es una posibilidad. Nos acercamos a una de las palabras más distintivas de la cultura china: guanxi, algo así como “conexiones” [...]
— Moretti (2011, p. 9)

La solución a esta cuestión en la infografía realizada, sin embargo, utiliza los subniveles para la representación de estas *guanxi* y la demostración de que siguen existiendo. Hay algunos personajes que parecen desligados completamente del resto, pero esta situación es casi imposible.



- Conocidos
- - - - Trabajo
- ~~~~~ Amigos
- Pareja

Leyenda:
 Relación entre los inquilinos de la casa representados por distintos tipos de línea. Si nos fijamos en el centro del círculo, vemos que las líneas de cada personaje conectan con las líneas de otros. En el extremo el nombre y la imagen del personaje harán más sencilla su identificación. El blanco y negro representan el piso en que viven, y su posición en el círculo interior o exterior, si vivieron en la casa en el pasado o si lo siguen haciendo.



Aunque en el libro todos los personajes y sus respectivas historias tienen más o menos la misma importancia, hay un evento que destaca sobre los demás y que es tomado como el central en cuanto a la línea temporal, tanto por su duración como por los personajes que la protagonizan: al menos tres personajes muy importantes en la historia, Bartlebooth (por ser el protagonista indiscutible del evento), Smauft (por ser su fiel acompañante de principio a fin) y Valène (por haber sido profesor de Bartlebooth, además de ser la primera persona que vivió en el edificio y el autor de las reflexiones sobre la casa; puede que las propias reflexiones de Perec al escribir la obra), además de involucrar a gran parte de los vecinos en su tarea autoimpuesta: desde la Sra. Hourcade hasta Morellet pasando por Winckler y, en sus últimos días, a Véronique Altamont, conjuga gran parte de las historias, además de despertar el interés de prácticamente todos los inquilinos de la casa (como Rémi Rorschach) y, más allá, del crítico suizo Beyssandre, teniendo su (al principio) secreta actividad de resolución de puzzles un alcance inesperado (Perec, 1978).

Siguiendo el estilo utilizado en las infografías anteriores, las líneas claras destacan sobre un fondo oscuro. El nivel de eventos es el más sencillo de todos: a través de estas líneas representativas de cada suceso importante, podemos descubrir lo que sucedió, quiénes participaron en él y en qué capítulo del libro tuvo lugar, entre otra información. A este respecto han sido de gran interés y utilidad los anexos proporcionados por Perec en el mismo libro, que clasifica lo que ocurre por año, además de llevar una cronología de nacimientos y muertes de los personajes de la historia, casi a modo esquemático, marcando el estilo de la infografía:

Lo que define un lenguaje gráfico es, de una parte, el sistema sensorial de percepción. La visión es el canal común de recepción para la imagen, el texto y el esquema. [...] El lenguaje de los esquemas pertenece a la comunicación gráfica. Su lenguaje [...] posee una gramática relativamente desarrollada en la que el mensaje [...] es infinitamente más importante que el alfabeto de los elementos simples. Es por esto que los esquemas participan de las condiciones propias de las imágenes

—y opuestas a los textos—, porque son percibidos instantáneamente de un vistazo y en su totalidad como conjunto. Y porque no pueden ser traducidos como lo son los textos. Ni necesitan serlo. La naturaleza icónica de la imagen y la lógica del esquema —frente a la naturaleza lingüística del texto— los hace universalmente inteligibles. [...] Si el lenguaje de los esquemas es el de una “visualización simplificada y abstracta de un fenómeno [...], la abstracción del esquema es su carácter más general. Esquematizar es casi sinónimo de abstraer por la vía gráfica. — Costa (1998, p. 114)

Tal y como Costa sugiere, el esquema es el método utilizado para resolver la gran cantidad de datos, abstrayendo elementos como el tiempo y convirtiéndolos en unidades básicas como las líneas, diferenciadas por el grosor, elemento que, aislado de toda referencia, solo tiene valor simbólico.



Figura 12. Las referencias de escalas y medición utilizadas en arquitectura se han utilizado para dar cohesión al estilo del diseño y aportar una relación con este tipo de lenguaje (por ejemplo, el plano de la casa). Lo mismo ocurre con los grosores.

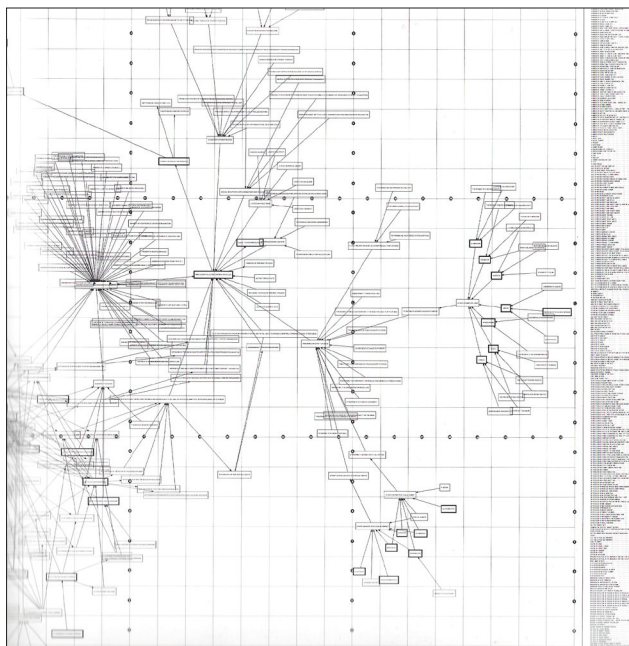
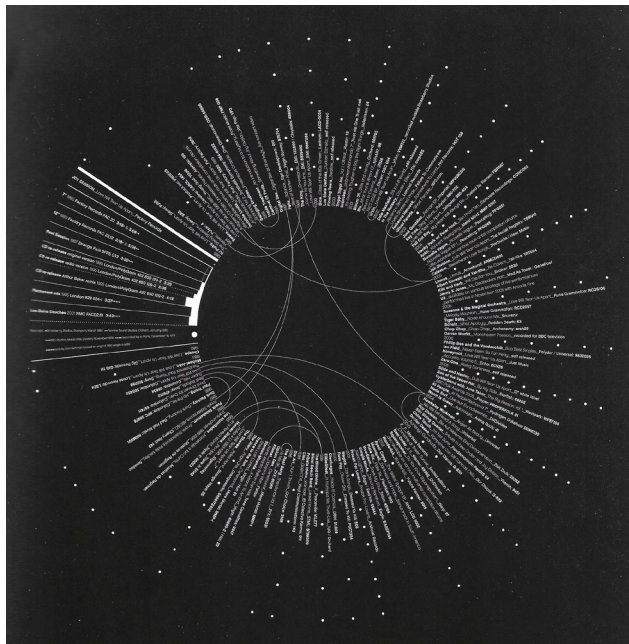
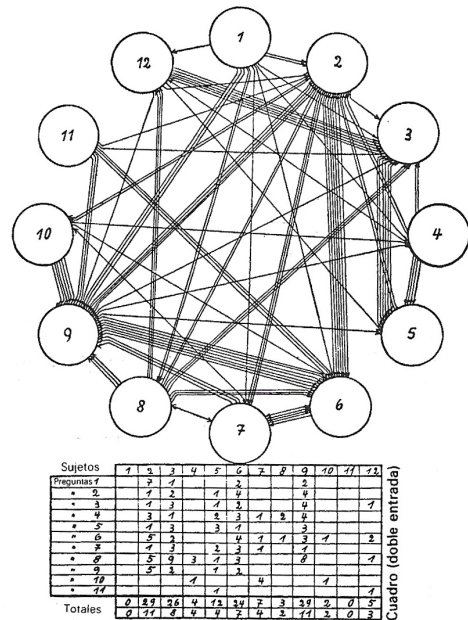


Figura 13, izquierda. Costa, J. (1998).
 Figura 14, arriba. Crnokrak, P. (2007) , recopilada por Lima. “Love will Tear us Apart”
 Figura 15 , abajo. (2006). Strausfeld, L., Sears, J. “Open-Source Typing”.

Todas estas infografías muestran modos de organización similares a los propuestos, comunes en la visualización de datos.

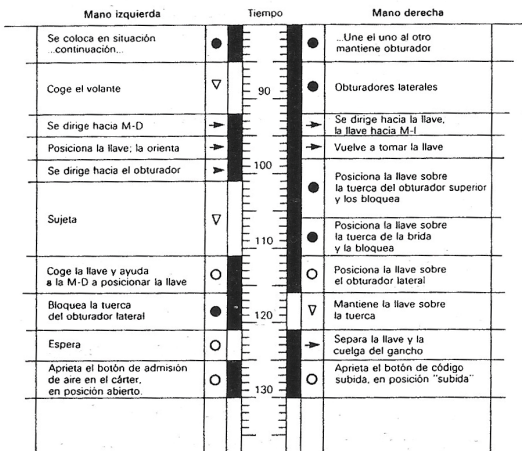
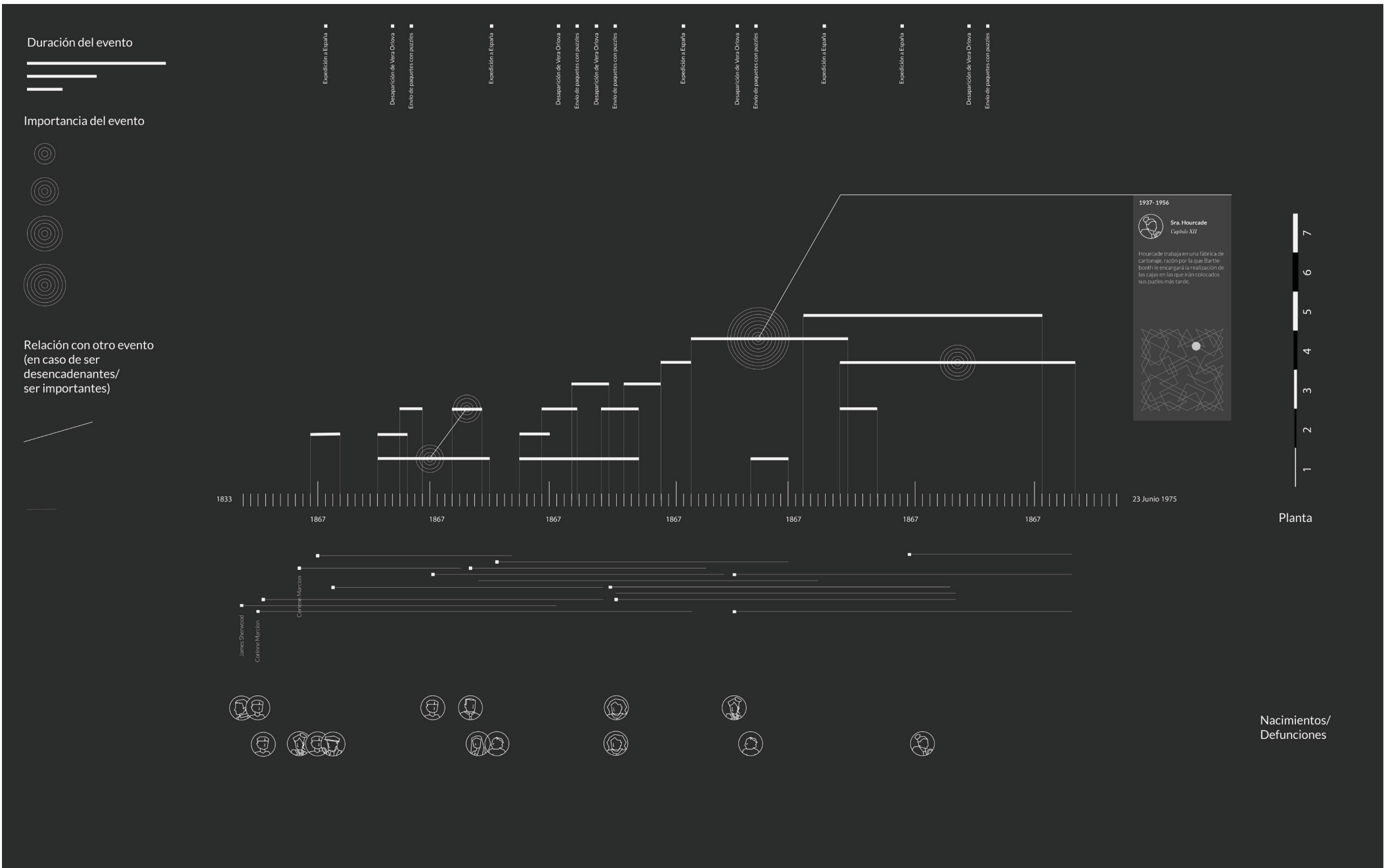


Figura 8 Cronograma de operaciones manuales



Interacción dentro de la propuesta gráfica

Se proponen varios niveles de interacción con el usuario, resumidos en:

- Interacción entre los tres mapas: de objetos, de personajes y de eventos a través de los aspectos relacionados entre sí
- Interacción interna: varios subniveles de detalle en los mapas (zoom en los objetos, información de los personajes y su relación con el resto de habitantes de la casa ampliada, eventos con los personajes implicados y nivel de importancia de cada uno de ellos, etc.)

Elementos de difusión y comunicación

Una de los posibles medios de comunicación en caso de que esta obra finalmente se llevara a cabo sería a través de la Association Georges Perec. De acuerdo con su propia descripción, la actividad de la Asociación Georges Perec está orientada a la difusión y la lectura de la obra de dicho autor desde el año 1982, tal y como ellos mismos afirman (Association Georges Perec, s.f.). La colección no solo incluye todas las ediciones de los libros publicados y gran parte de sus publicaciones, sino estudios relacionados con su obra:

L'Association Georges Perec publie, environ tous les six mois, un Bulletin destiné à ses membres, qui rend compte de ses activités et des grands et petits événements concernant Georges Perec (études et éditions, mises en scène théâtrales, citations significatives, etc.)”
— Association Georges Perec (s.f.)

Esta organización, que por una parte recopila y almacena información del autor y por otra parte se dedica a la visibilización de su creación artística, situaría un

contexto óptimo para la realización del proyecto. También se han valorado posibilidades de financiación para la aplicación de este proyecto, como la Fundación Daniel & Nina Carasso, que desde el año 2010 ofrece ayuda económica para realizar proyectos que se ajusten a los temas elegidos en sus diferentes convocatorias.

En la página siguiente se muestran posibles medios de comunicación impresos, tanto para dar a conocer el proyecto como para informar dentro de la propia exposición del proyecto. El folleto, dividido en 4 partes, se doblaría solamente por las dos exteriores, viéndose así al abrirlo la casa con todos sus muebles.



Conclusiones

Conclusiones tras la realización del proyecto

La realización de este proyecto me ha permitido aplicar las nociones adquiridas en los cuatro años de carrera (principalmente los dos últimos, en los que se deciden itinerarios) a un proyecto multidisciplinar, en el que se tratan no solamente elementos como la forma o el color, sino también otros como usabilidad y síntesis, más aplicadas a los nuevos medios, así como traer referencias de otros campos para enriquecer el lenguaje visual; un ejemplo serían los elementos arquitectónicos aplicados a la casa para contextualizarla, o el uso del azul oscuro para enmarcar la historia en una fecha y un ámbito determinados.

A pesar de ser un proyecto ambicioso, han surgido nuevas preguntas y respuestas en torno al proceso de diseño: desde la primera propuesta hasta la toma de decisiones, así como a trabajar en un proyecto con un plazo amplio que requería una metodología concreta, concretamente la resolución de aspectos gráficos al mismo tiempo que la lectura y clasificación de datos para la posterior la síntesis de éstos conservando en todo momento la riqueza del libro.

Basarlo en un objeto real también ha hecho el trabajo susceptible a posteriores usos (principio que desde el inicio pretendía cumplir), es decir, a tener una utilidad social real. Por otra parte también requiere la responsabilidad de presentar datos con la mayor exactitud posible, o, en el caso de realizar plantillas, realizarlas de la manera más fiel que se pueda al resultado final (aspecto que se ve cuando la aplicación de la información real a las plantillas no se materializa como la idea que se tenía en un principio).

En cualquier caso, la realización de infografías sobre esta obra, no excesivamente conocida pero sí valorada, podría suponer el uso de ésta para:

• Informar de la existencia de ésta proponiendo un acercamiento gráfico que invite al receptor a leer el libro o bien para clarificar lo que sucede en éste a personas que ya lo han leído y busquen información concreta o que simplemente quieran ver la representación gráfica de estos 100 capítulos. Debido a las posibilidades que ofrecería la aplicación real de

estas infografías, el trabajo puede ser ampliado; los subniveles pueden ser desarrollados y aumentar su detalle y las referencias al aspecto de los personajes y su relación exacta con cada habitante de la casa puede ser concretados con aún más exactitud; las posibilidades son infinitas.

También ha demostrado que, paralelamente a la lectura del libro, la creación de plantillas ha resuelto necesidades que surgirían a la conclusión del libro (una vez estuvieran organizados todos los datos reales), por ejemplo: la casa que Valéne estaba dibujando y nunca llegó a terminar, plasmada de forma muy similar en el “mapa de objetos”. Esto puede deberse a varias razones, sin embargo, reafirma la necesidad de valorar el proceso en su conjunto.

En cuanto al efecto que estos hayan tenido sobre el usuario, si seguimos el esquema de Costa (1998) de grados de satisfacción del usuario, podemos hacer una crítica relativamente fundada: basándonos en pará-

metros como la utilizabilidad del sistema (entendida como la comprensión del funcionamiento de la organización que sustenta la organización visual), comprensibilidad y legibilidad de la información (entendida como una estructuración en bloques temáticos, una codificación por categorías bien diferenciadas) y presentación (normalizada, reconocible) podemos hacer un balance de lo bien que funciona esta clasificación gráfica de la información (pp. 172-123). Hasta donde se ha podido comprobar, las leyendas y aclaraciones son necesarias pero suficientes de cara a la comprensión de las infografías, que presentan, como hemos visto, diversos lenguajes y formas de estructuración, pero que siguen una coherencia formal.

Para finalizar, considero que sería muy interesante continuar con la realización de este proyecto, llegar hasta el límite posible en el campo del diseño gráfico, transformando en imágenes la información que contiene, casi inabarcable.

Bibliografía

Fuentes

Libros

BELLOS, D. (1993). *Georges Perec: A Life in Words* (1999 ed.). Londres: The Harvill Press. Consultado a través de https://books.google.es/books?id=xK-VJ_3wHVigC&pg=PA740&lpg=PA740&dq=Suzanne+Kieman+la+vie&source=bl&ots=32KwW-Si_6V&sig=D2D4K0I6_BfOeb0_BXFdH-fhwwW8&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjqm-pHI0qfXAhWnCcAKHfb9AO4Q6AEIKTAA#v=onepage&q=Suzanne%20Kieman%20la%20vie&f=false

COATES, K. Y ELLISON, A. (2014). *Introducción al diseño de información* (1ª ed. castellano). Badalona: Parra-món Paidotribo.

COSTA, J. (1998). *La esquemática: visualizar la información* (1ª ed.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

LIMA, M. (2013). *Visual complexity. Mapping Patterns of Information* (2013 ed.). New York: Princeton Architectural Press.

PEREC, G. (1978). *La vida. Instrucciones de uso* (ed. 1988). Barcelona: Círculo de Lectores. Editorial Anagrama, S. A.

WONG, W. (1995). *Fundamentos del diseño* (1ª ed., 10ª tirada). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Artículos digitales

ASSOCIATION GEORGES PEREC. (1994, noviembre). *Bulletin nº 26*. Recuperado de <http://associationgeorges-perec.fr/le-bulletin/article/bulletin-no-26>

CULL, P. (1978, junio). Knight's Tour revisited. Recuperado de <https://www.fq.math.ca/Scanned/16-3/cull.pdf>

MORETTI, F. (2011, mayo 1). *Literary Lab: Network Theory, Plot Analysis. Pamphlet 2*. Recuperado el 8 de febrero de <https://litlab.stanford.edu/LiteraryLabPamphlet2.pdf>

RIAÑO, P. (2014, marzo 31). Chris Ware reinventa el cómic. *El Confidencial*. Recuperado 3 marzo

2018, de https://www.elconfidencial.com/cultura/2014-03-31/chris-ware-reinventa-el-comic_109635/

SORELA, P. (1986, marzo 18). *Perec, el escritor que jamás repitió un libro: semana sobre el autor que prescindió de la 'e' en el Instituto Francés de Madrid*. Recuperado el 3 de marzo 2018, de https://elpais.com/diario/1986/03/18/cultura/511484409_850215.html

VÁSQUEZ, A. (2003). *Georges Perèc o la literatura como arte combinatoria instrucciones de uso. Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Servicio de Publicaciones, Universidad Complutense de Madrid Recuperado el 5 de noviembre 2017.

Webs

ASSOCIATION GEORGES PEREC. <https://associationgeorges-perec.fr>

FUNDACIÓN DANIEL & NINA CARASSO. <https://fondationcarasso.org/es/organización>

<http://www.festival-avignon.com/fr/spectacles/1988/la-vie-mode-d-emploi>

<https://www.houseplanshelper.com/floor-plan-symbols.html>

Imágenes

FIGURAS 1, 2 Y 3. Autor desconocido (2012, 2013). Portada y previsualización de páginas de la versión coreana de “La vida: instrucciones de uso” y “Un hombre que duerme”, de Georges Perec [Imagen]. Ref.: [인문서가에 꽃힌 작가들 - 조르주 페렉 선집 시리즈 2].

FIGURAS 4 Y 5. Association Georges Perec (1994). Extracto del boletín informativo [Imagen].

FIGURA 6. “The Art of Living”. Saul Steinberg (1949). [Imagen].

FIGURA 7. Ware, C. Fragmento de cómic [Imagen].

FIGURA 8. Perec, G. (1993). Plano de la casa. “Cahier des charges de La Vie mode m'emploi” [Imagen]. Recuperado de <https://www.uni-muenster.de/Textpraxis/johanne-mohs-fahrstuhl-fahr->

[ten-und-einstiegsschwierigkeiten](http://www.festival-avignon.com/fr/spectacles/1988/la-vie-mode-d-emploi)

FIGURAS 9 Y 10. Posavec, S. y Lupi, G. Dear Data [Imágenes]. Visualización de datos mediante postales.

FIGURA 11. The Evening Star (1922). Plano de un edificio de oficinas. Recuperado de <http://snarglr.com/tags/design>

FIGURA 12. House Plan Helper. Referencias de arquitectura. [Imagen] Recuperado de <https://www.houseplanshelper.com/floor-plan-symbols.html>

FIGURA 13. Costa, J. (1998). [Imagen]

FIGURA 14. Crnokrak, P. (2007), recopilada por Lima, M. “Love Will Tear Us Apart”. [Imagen]

FIGURA 15. Strausfeld, L. y Sears, J. , recogida por Lima, M. “Open Source Typing” [Imagen]

Talleres

TALLER DE VISUALIZACIÓN DE REDES. (2018, febrero 8-9, 10 horas). Impartida por Carles Gutierrez y Nadia Hakim. Universidad Complutense de Madrid.

<i>Honoré</i>	SMAUTF	SUTTON	ORLOW-SKA	ALBIN	<i>Morellet</i>	<i>Simpson Troyan Troquet</i> PLASSAERT					
HUTTING	GRATIOLET		CRESPI	NIETO & ROGERS	<i>Jérôme</i>	<i>Fresnel</i>	BREIDEL		VALENE		
<i>Brodin-Gratiolet</i>	Doctor DINTEVILLE				ESCALERA		<i>Jérôme</i> WINCKLER				
CINOC							<i>Hébert</i> FOULEROT				
<i>Hourcade</i>	<i>Gratiolet</i>						<i>Echard</i> MARQUISEAUX				
REOL	RORSCHASH						<i>Colomb</i> FOUREAU				
<i>Speiss</i>	<i>Grifalconi</i>						DE BEAUMONT				
BERGER							LOUVET				
<i>Danglars</i>							<i>Massy</i> MARCIA				
BARTLEBOOTH				PORTAL			SOTA NOS				
<i>Appenzell</i>						SOTA NOS					
ALTAMONT						SOTA NOS					
MOREAU				ASCENSOR		SOTA NOS					
ENTRADA DE SERVICIO	MARCIA.	ANTI- GÜE- DADES	PORTERIA			SOTA NOS					
SOTANOS	SO- TANOS	CALE- FACCION	SOTA NOS			SOTA NOS					

Plano del inmueble

Los nombres en cursiva son los de los antiguos ocupantes

Anexo del libro “La Vida: Instrucciones de Uso”, de Georges Perec.

Anexo

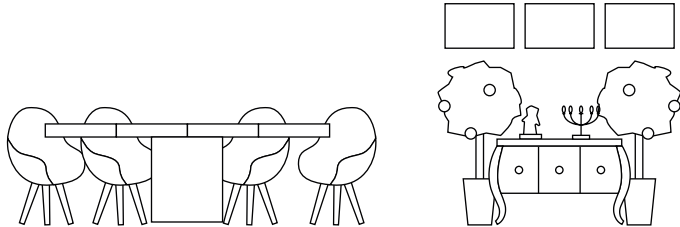
“La vida: instrucciones de uso”, por Georges Perec. Clasificación de información

En este anexo se expone la clasificación de información que he hecho para facilitar la transformación de esta en material gráfico.

La clasificación se ha realizado en torno a las categorías básicas: nº de capítulo, habitación en la que transcurre, ocupantes (tanto actuales como anteriores) de la vivienda, descripción del espacio, descripción de objetos reseñables, descripción de las personas relacionadas con el protagonista (divididas en familiares y no familiares) que han tenido un papel relevante en el capítulo, así como los eventos acontecidos y notas/re-cordatorios. Una tentativa de comprobación de referencias (muchas de las cuales son invención del autor) aparece en las últimas casillas, además de anotaciones de citas interesantes.

Nótese que la mayoría son notaso transcripciones incompletas, destinadas más bien a una consulta rápida, por puede haber errores tipográficos. Debido a la gran cantidad de información, solo se han adjuntado las

dos primeras partes del libro (del capítulo I al XLVI). La información relativa a estos capítulos, no obstante, está reflejado en las infografías.



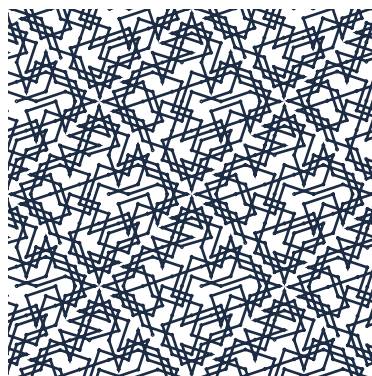
Capítulo	Espacio (posición en la cuadrícula)	Protagonistas	Inquilino actual (Inquilino anterior)		Distribución del espacio	Objetos (descripción)	Familia		Otros personajes	Eventos	Notas	Referencias	Citas
PARTE I													
1	En la escalera, 1		Winckler [Jérôme]	Escaleras entre piso 3 y 4	Solo queda una tela cuadrada junto a la ventana y frente a su cama		Hermana —Anne Voltimand (?-1942) Sobrino — Grégoire Voltimand (?-1994) Antoine Rameau — descendiente lejano de un primo suyo		Mujer que inspecciona el piso — hace un plano de las partes del piso	Mujer de unos 40 años sube las escaleras. La mujer mira un plano que lleva en la mano izquierda. La mujer lleva en la mano un gran manajo de llaves. Gaspard Winckler murió hace casi seis años. Llevaba unos 40 años viviendo y trabajando en este piso. Ya no quedan muebles suyos.			Cita. Pág. 25 (sobre la escalera y su importancia)
2	Beaumont, 1	Fernand de Beaumont — arqueólogo	De Beaumont		Salón ocupado casi enteramente por un piano de concierto. Hay un atril. En el rincón de la izquierda hay un gran sillón moderno (semiesfera gigante montada sobre una base de metal). A un lado, bloque de mármol octogonal que sirve de mesa, sobre el que hay un bonzai en una maceta cilíndrica. Muy cerca del sillón hay un puzzle de madera. A su izquierda, hay una bandeja de té. Delante de éstos, hay libros y cuadernos esparcidos. De las paredes del salón cuelgan carteles.					Fernand de Beaumont busca la ciudad legendaria de Lebbit. Encuentra pistas en los récord mundiales de sultanes años atrás. En 1930 comienzan las excavaciones y duran más de 5 años. El último año (ca. 1935), recibe la visita de Bartlebooth, que había ido a pintar su primera marina a Gijón. 12 de noviembre de 1935: De Beaumont se suicida después de volver a Francia y haber redactado un informe técnico de 78 folios sobre las excavaciones. m.n.: Un hombre viejo se dispone a afinar el piano.		Si [real]: "Gertrude of Wyoming", por Arthur Stanley Jefferson	
3	Tercero derecha, 1	Ashikage Yoshimitsu	Foureau (nunca se le ha visto) [Colomb]			El único mueble que habrá en esta habitación será un sillón Luis XIII de patas torneadas.			Smauft — calcula que en 1978 habrá 1187 nuevos adeptos a la secta	Futuro: en el centro de la estancia habrá cuatro hombres agachados, tres de ellos alineados de cara al cuarto. Son la secta de los Tres Hombres Libres. Supuestamente, en el momento de la narración (m.n.), la secta tiene 729 miembros, ya que es 1975. Cada tres años se deben formar 3 nuevos discípulos.	Nadie ha visto nunca al tal Foureau: rodó una película, "La decimosexta carta de este cubo". Rémi Rorschash asiste al rodaje, pero no llega a verle. No hay nombre en la puerta ni en la lista de portería. Las persianas están siempre cerradas.		
4	Marquiseaux, 1				Salón vacío en el 4º derecha. En las paredes hay cuatro cuadros. El primero es un bodegón que evoca las composiciones ordenadas en torno a los cinco sentidos. El segundo es una calle suburbana, el tercero es un animal fabuloso (tarando), el cuarto es una reproducción en blanco y negro del cuadro "Una rata detrás del tapiz" de Forbes				lady Fortright — protagonista del suceso del cuadro		Este cuadro se basa supuestamente en un acontecimiento real: la vieja lady Fortright tenía una colección de relojes y autómatas cuya joya más preciada era un reloj en un huevo de alabastro. Encomienda a su criado más viejo, un cochero, la guarda de su colección, al que por un malentendido se le acusa de intento de robo. Se menciona a Valène como coleccionista de las postales que Smauft le enviaba.	Si [ficticial]: "Una rata detrás del tapiz", de Forbes	
5	Foulerot, 1				Quinto derecho al fondo. La habitación está vacía. Es un cuarto de baño; hay una bañera con una concha de ostra, una pastilla de jabón y una piedra pómez en su borde, así como un lavabo con un espejo octogonal encima. Entre la bañera y el lavabo, sobre una silla plegable, hay un cardigan y una falda. La puerta del fondo, abierta, da a un largo pasillo.					m.n.: una chica de 18 años solamente avanza una chica desnuda hacia el baño; lleva una revista y un libro de Pirandello.	Valène se acordaba de los paquetes que había recibido regularmente (cada 15 días) durantem 20 años. Solo variaban los sellos; la Sra. Claveau solía pedirlos para su hijo Michel.	Si [real]: "Les Lettres Nouvelles", "El diario de un cura", "El abismo", de Pirandello	
6	Habitaciones de servicio, 1	Véra Orlova — cantante de éxito	Habitación de servicio de la Sra. De Beaumont		Séptimo, a la derecha de la habitación que ocupa Valène al fondo del pasillo. Pertenece al piso en el que vive la Sra. De Beaumont con sus nietas. Mesa de trabajo y silla de respaldo alto.		Anna — nieta mayor de la Sra. De Beaumont Béatrice — nieta menor de la Sra. De Beaumont (17años m.n.), alumna brillante Elizabeth — hija de Véra.			1935: El suicidio de Beaumont deja a Véra sola con una hija de 6 años que nunca había visto a su padre. Primavera de 1918: Véra deja Rusia y se instala en Viena, donde es alumna de Schönberg y le sigue a Ámsterdam, viene a París. 1929: nace Elizabeth y es criada por su abuela, condesa de Beaumont, no ve a su madre más que unas semanas al año. Cuando Elizabeth cumple 15 años se la lleva a vivir a París con ella, pero al año siguiente huye de casa. Septiembre de 1959: se entera de la vida y muerte de su hija por el asesinato de Chaumont-Porcien, y de su matrimonio dos años antes con François Breidel. 15 de septiembre: después de haberse enterado la víspera de los hechos, se trae a sus nietas. m.n.: Béatrice ha invitado a sus compañeras de clase.	Béatrice se sienta cerca de su mesa de trabajo en una silla de respaldo alto. Una de sus compañeras examina un plano del metro de París. Las otras están sentadas en el suelo y rodean un juego de té. Ha conseguido que su abuela le deje estudiar en este cuarto independiente. De Beaumont y Véra se conocen en una recepción por el conde Orfanik, aunque apenas pueden etar juntos.	Si [?]: "El ilusionista", de El Bosco. Sin embargo, el cuadro real tiene el nombre de "El Prestidigitador"	
7	Habitaciones de servicio, 2 Morellet	Morellet — auxiliar de laboratorio en la Escuela Politécnica			Habitación (nº 17) debajo del tejado en el octavo. Actualmente Plassaert le ha comprado al gerente la habitación y se han iniciado las obras. El vecino ha colocado dos muebles: mesa baja (placa de vidrio sobre polígono de sección hexagonal), sobre la que hay un queso. En la pared del fondo, al lado de la puerta, han clavado un gran plano (de construcción).				Kusser — jefe de Morellet; químico de origen alemán, supuestamente descendiente de Johann S. Kusser Smauft Guyomard — restaurador Sra. Schwann — pierde su cabello al lavárselos con un tinte que crea Morellet Plassaert — vecinos de la derecha Sra. Nochère	A los 29 años se coloca como auxiliar de laboratorio en la Escuela Politécnica. Diciembre de 1954: con el regreso de Bartlebooth de su viaje, Smauft contacta con Morellet, que a su vez remite a Bartlebooth a Kusser. Kusser ha descubierto una forma de reconstruir las acurelas. Las máquinas necesarias se instalan en el cuarto de Morellet, que acaba dedicándose por entero a los proyectos de Bartlebooth. El poco trabajo que esto le ocasionaba hizo que Morellet se dedicara a una serie de experimentos de física y química. Noche de febrero de 1960: intentando crear un dentífrico con sabor a limón tiene un accidente que le hace perder tres dedos. Pierde el empleo. Unos meses antes del m.n.: hay un par de accidentes en la misma semana. Morellet es internado en un manicomio.	Tiene varias profesiones e incluso llega a aparecer como extra en uno de los primeros cortometrajes de Lauren y Hardy. Explicación del rocedimiento de reconstrucción de acurelas. Persevera en sus experimentos a pesar de ser amonestado por Smauft, Winckler y Valène. Los Plassaert, comerciantes de objetos indios, presentaban una denuncia a cada experimento fallido de Morellet. El administrador no le echaba por tener muchos amigos en la casa como la Sra. Nochère.	Si [real]: Johann S. Kusser, compositor alemán, Hans Bellmer	
8	Winckler, 1		Winckler [Jérôme]		Salón de Winckler. Habitación de la vivienda más próxima a la escalera. Puerta que da directamente al rellano. Ya no queda nada (hubo una mesa redonda extensible, seis sillas de paja y un aparador esculpido por Winckler, además de tres grabados), excepto los pocos objetos que se cuelan en las cisas vacías.	Aparador hecho por Winckler; representaba escenas de "La isla misteriosa" muy minuciosas. Etiquetas que Smauft le regaló: tiene ganas de clasificarlas pero no sabe según bajo qué criterio puede hacerlo.			Dueña de la perfumería de la calle Logelbach Morellet — contrincante al chaquete Smauft le sube la comida el último año Morellet, Valène o la Sra. Nochère — le compran algunas cosas el último año Gouttman — quien enseña a trabajar a Winckler	Cuando Winckler tiene 12 años comienza a aprender con Gouttman 1932: año desde el que se conocen Winckler y Valène. 1943: desde este año, Winckler prefiere tonar el desayuno en el café Riri, que está en la esquina de las calles Jadin y Chazelles. Principios de los años 60: a Winckler le había dado por fabricar sortijas y Valène le había presentado a la dueña de una perfumería. Es cuando se fija en los detalles del aparador. 1955 (hace 20 años): Winckler acaba el último puzzle que le había encargado Bartlebooth. Después de ello comenzó a hacer juguetes de madera, anillos. Tarda diez años en fabricar un centenar de ellas. Luego comienza a fabricar espejitos que simplemente guarda. Es su último trabajo. Excepcionalmente fabricó más tarde juguetes por petición de la Sra. Nochère. 1971 (desde hace 4 años): abandona sus actividades. Da paseos, va una vez al cine con Valène. Al final sigue una rutina, va al café Riri... 1973: Winckler muere.	Winckler nunca aprendió a cocinar. Tampoco solía usar el salón, excepto cuando tenía visitas poco conocidas. Ve que no puede vender las sortijas así que le da algunas a Marcia y luego regala: la la Sra. Riri y sus hijas, a Nochère, a Martine, a la Sra. Orłowska y a sus vecinas, a las Breidel, a Caroline Echard, a Isabelle Gratiolet, a Véronique Altamont y a gente a la que no conocía. Al final de su vida lee los periódicos en el café Riri línea por línea, juega con Morellet al chaquete, ambos acabando muchas veces en insultos y peleas extrañas en Winckler. El último año ya no sale de la casa. Valène tenía su habitación encima del taller de Winckler. Durante casi 40 años había oído el funcionamiento de los aparatos. Valène le pregunta cómo viene a París y conoce a Bartlebooth, a lo que éste sólo le responde que "porque era joven"	Si [reales]: las obras de Julio Verne,la mayoría de los periódicos que nombra que leía Winckler en el café Riri, "L'Aurore", "Le Figaro", "L'Humanité", "Le Libération". Puede que los demás fueran provinciales. [Ficticio]: la reproducción enmarcada llamada "E gran desfile de la fiesta del Carrusel", "Las verdes praderas"* película imitación mala. Existe una real	
9	Habitaciones de servicio, 3	Joseph — chófer y criado de Hutting, paraguayo de unos 40 años Ethel Rogers — holandesa de 26 años, cocinera y ropa blanca			Gran cama estilo imperio que llena casi toda la habitación, montantes que acaban en bolas de cobre. Sobre su cabecera hay una reproducción. Entre la cama y la puerta hay una cómoda pequeña en la que hay una botella de whisky y pastas. Hay también un tocador y una silla de paja con un libro.					m.n.: Ethel Rogers se lava. Nieto está tendido en la cama, haciendo como que va a quemar una carta. Harán de extras en la recepción anual que celebrarán esta noche en su piso	Hutting y los Altamont tienen mucha amistad. El pintor les ha prestado a sus criados.	Si [ficticias]: bibliografía sobre la vida de Franz Hutting	
10	Habitaciones de servicio, 4	Jane Sutton — au pair en casa de los Rorschash; joven inglesa de 16 años			Ventana en la que está colgada una jaula con un pájaro. La cama es muy estrecha: un colchón sobre tres cubos de madera. En la pared, encima de la cama, una placa de corcho con varios papeles y tres fotos. Tocadiscos sobre la mesita baja que llena el espacio entre la cama y la ventana. Debajo de la mesita, varios discos. Detrás de la puerta, una percha de la que cuelgan un impermeable y una bufanda de cachemira.	Una de las postales representa a Sutton actuando en la obra "El conde de Gleichen" de Yorick				65 años atrás, Bartlebooth había ido a Harrow, donde se se sacó una foto Sutton hará dos o tres años. m.n.: Jane Sutton se encuentra de pie junto a la ventana, leyendo feliz una carta.	Jane Sutton actuó en obras de teatro de su escuela.	Si [real]: "El conde de Gleichen" de Yorick; Gerry Mulligan	

Capítulo	Espacio (posición en la cuadrícula)	Protagonistas	Inquilino actual (Inquilino anterior)		Distribución del espacio	Objetos (descripción)	Familia		Otros personajes	Eventos	Notas	Referencias	Citas
11	Estudio de Hutting, 1	Franz Hutting	Hutting [Honoré]		Estudio inmenso rodeado en tres de sus cuatro lados por un altillo en el que se encuentran las habitaciones. Alrededor de la escalera de caracol que sube al altillo, un saloncito. Está separado del estudio por un mueble en forma de L, una estantería sin fondo de estilo vagamente chino. Encima de ésta, vaciado de escayola: jarrones, pirámides de alabastro... Hay cinco estantes. En el rectángulo que crea este mueble (cuyos lados pueden taparse con una cortina), hay un diván bajo, unos pufs y un bar móvil. La pared de la izquierda (que mira hacia el lado más largo de la L, está tapizada con corcho. Por un riel se deslizan barras metálicas con 20 telas del pintor.	Obras que realiza en su periodo “bruma”, con el que gana la fama: copias de cuadros célebres sobre los que se ha pintado el efecto de bruma. “El baño turco”, obra que quieren comprar los clientes, se parece a la acuarela de Turner “Harbour near Tintagel”, que Valène hace copiar a Bartlebooth cuando aún es su alumno y de la que luego éste hace una copia exacta en Cornualles			Beyssandre — crítico suizo	Mayo de 1960: inauguración de la exposición supone el éxito inmediato de Hutting. Beyssandre lo compara con “Cuadrado blanco sobre fondo blanco” de Malévich. m.n.: hay tres personas en el saloncito: una mujer de unos 40 años (secretaria de Hutting) y un matrimonio de unos 60 años (clientes austriacos) para comprar una de las brumas más valoradas, la basada en “El baño turco”.	Hutting no suele estar en París, pero ha venido para la recepción de los Altamont.		
12	Réol, 1	Réol Sra. Hourcade	Réol [Hourcade]			Quinientas cajas idénticas para Bartlebooth por encargo (20x12x8 cm). De cartón negro, cerradas con una cinta negra sellada con lacre.			Bartlebooth — le encarga las cajas para sus puzzles Sra. Crespi — le manda una postal cada año, a la que la Sra. Hourcade contesta Nochère — hace una colecta para hacer un regalo por la boda de los Réol: solo consigue 41 francos	Antes de la guerra, la Sra. Hourcade trabajaba en una fábrica de cartónaje. Durante la guerra la fábrica cierra, por lo que la Sra. Hourcade se coloca en una gran ferretería, en la que se queda. 1934: Bartlebooth, poco antes de su marcha, le encarga a ella las cajas en las que Winckler habría de meter sus puzzles. A los 70: la Sra. Hourcade se jubila y se muda a una casita en las afueras. Vienen al piso los Réol, por aquel entonces con un hijo de 3 años. A los pocos meses de vivir ahí se anuncia su boda. m.n.: los Réol habrán acabado de comer en el comedor. La Sra. Réol alarga los brazos para alcanzar una fuente de loza. El Sr. Réol mira un reloj de bolsillo. El niño cumple hoy 8 años.			
13	Rorschash, 1	Rémi Rorschash — anciano alto, seco, con cabeza de pájaro	Rorschash [Grifalconi]		Vestíbulo del gran dúplex de los Rorschash. Un solo mueble en el centro: un gran escritorio imperio. Cajones y columnitas de madera que forman un pórtico central en el que hay un reloj. En la pared del fondo, hay un dibujo que representa al propio Rémi.				Schlendrian — francés que provoca la depreciación del cauri	Final de la guerra del 14: Rémi comienza su carrera haciendo imitaciones. El episodio más interesante s cuando se hace amigo de un trapezista (que tiene 12 años cuando Rorschash le conoce) que se hace cada vez más famoso pero que se un día se mata por no querer bajarse del trapezio. Unos meses después habría de dedicarse al tráfico de caurís (travesía que duró más de dos años y medio), actividad que le resultaría al final desfavorable por la depreciación del cauri provocada por Schlendrian y por la que se arruinaría. Comienzos de los años 30: Rorschash escribe una novela inspirada en esta aventura. No fue muy leída, pero le permite introducirse en círculos literarios. Unos meses más tarde funda la revista “Préjuges”. Regresó a Francia próspero, rico y casado a principios de los 60. Comenzó a trabajar en televisión y compró a Olivier Gratiolet los dos últimos pisos que tenía en la casa. m.n.: En la actualidad Rorschash es un anciano enfermo, obligado a permanecer casi siempre internado. Misántropo.	Rorschash se habría vengado de Schlendrian, pero no pudo encontrarle. Valène se acuerda de la primera vez que vio a Rorschash, un día que el ascensor estaba averiado, al salir de su piso para ir a ver a Winckler, mientras bajaba las escaleras.		
14	Dinteville, 1	Dinteville — hombre de unos 40 años, casi calvo, de cráneo ovoide.	Doctor Dinteville		Consulta del Dr. Dinteville: mesa de exploraciones, escritorio metálico con un teléfono; lámpara de brazo articulado, bloc de recetas. Pequeño diván debajo de una reproducción de Vasarely, plantas crasas a cada lado de la ventana. Un mueble con estantes y en la pared de la derecha paneles de metal y armarios.		Maestro de postas — antecesor de los Dinteville al que Luis XIII hace noble Gilbert de Dinteville — republicano ferviente heroico Emmanuel de Dinteville — autor de un vals titulado “La peonza” François de Dinteville — en 1840 cre haber descubierto el secreto de la fabricación del diamante Laurelle de Dinteville — sobrina de François, provoca la muerte de 8 personas por caída de una lámpara de araña			m.n.: el Dr. Dinteville está sentado en su mesa de trabajo y escribe una receta. Hay una paciente, mujer de edad, que se dispone a bajar de la mesa de exploraciones, y un hombre de edad madura sentado en el diván.			
15	Habitaciones de servicio, 5	Mortimer Smauft — viejo mayordomo de Bartlebooth Bartlebooth; ca. 80 años m.n..			Habitación vacía. Un gato de pelo blanco dormita sobre el cubrecama. Al lado de la cama, en una mesilla de noche (este gato no es realmente de Smauft, sino de toda la planta).	Bartlebooth regresa de sus viajes con las manos casi vacías. Smauft reúne tres colecciones: sellos para el hijo de la Sra. Claveau, etiquetas de hoteles para Winckler y postales para Valène. Trae tres objetos que están ahora en su cuarto: cofre de barco, escultura de la Diosa Madre Tricéfala, grabado grande, especie de estampa de Epinal.				1930: Smauft comienza a preparar el viaje obteniendo papeles y documentos necesarios, abriendo cuentas, reuniendo guías, reservando habitaciones y billetes, etc. 1935-1954: viaje de Smauft y Bartlebooth para pintar marinas en 500 puertos diferentes. Primera quincena de enero de 1935: primer puerto: Gijón, mar Cantábrico. Último: Bouwershaven, Zelana, durante la segunda quincena de diciembre de 1954. Visitaron los continentes uno después de otro. Europa 1935-1937, África 1938-1942, América del Sur 1943-1944, América Central 1945, América del Norte 1946-1948, Asia (1949-1951). Oceanía 1952, Océano Índico y mar Rojo 1953. Hace más de 50 años que Smauft está al servicio de Bartlebooth. Hace 3 ó 4 años (ca. 1971-72): Orłowska recoge y cura al gato, que tiene los ojos de colores diferentes. También es sordo.	Bartlebooth solía dedicar dos semanas a cada puerto, incluido el viaje, solían quedarse entre cinco y seis días en cada sitio. Los dos primeros días paseaba, miraba y charlaba (sabía cinco idiomas: inglés, francés, español, árabe y portugués). El tercer día elegía el sitio y dibujaba bocetos. El penúltimo día pintaba su marina por regla general al final de la mañana. Cuando la acuarela estaba seca se la entregaba a Smauft, que tenía que llegar a “Sr. D. Gaspard Winckler”. El resto del tiempo Smauft podía hacer lo que quisiera. Smauft apuntaba el sitio y al día siguiente Bartlebooth visitaba el consulado de Inglaterra. Dos días después se marchaban. Durante su viaje, Smauft se aficiona al cálculo mental, llegando a calcular cifras desorbitadas.		
16	Habitaciones de servicio, 6 La señorita Crespi	Sta. Crespi			Cama de la Sta. Crespi					m.n.: la Sta. Crespi sueña con un sepulturero y un paisaje alpestre.			
17	En la escalera, 2	Valène								octubre de 1919: Valène (con apenas 19 años) comienza a vivir en la casa. 1929: Bartlebooth (que no ha cumplido aún los 30 años), al finalizar su clase diaria de acuarela, le dice a Valène que se va a mudar para evitar el desplazamiento. Lo compra el mismo día. Valène ya lleva viviendo unos 10 años aquí.	Inquilino más antiguo de la casa, más incluso que los Gratiolet, quienes eran propietarios de la finca pero no habían empezado a vivir en ella hasta la guerra. Ha vivido durante 55 años en la casa. Valène ve el piso como vivienda provisional cuando llega, hasta que se case, se haga famoso o se vuelva a Etampes. No hace ninguna de las cosas, pero consigue vivir con cierta holgura. Se da cuenta de que se ha encariñado con su cuarto, su casa y su calle.		Cita p. 85-88
18	Rorschash, 2	Rémi Rorschash	Rorschash [Grifalconi]		Comedor de los Rorschash, a la derecha del gran vestíbulo. Sala rectangular. En la pared de la izquierda está colgado un estuche de vidrio rodeado de acero con 54 monedas antiguas. En la pared del fondo hay una gran acuarela, en la de la izquierda, nueve platos decorados con dibujos. En medio de la estancia hay una mesa redonda rodeada de ocho sillas. En el centro de la mesa hay una estatuilla de plata.				Hourcade — cajas para puzzles Morellet — instalación de máquinas Winckler — paquetes misteriosos Beyssandre	Comienzos de los 60: llega a oídos de Rorschash el proyecto de Bartlebooth. Ya hacía más de 15 años que había regresado el inglés, pero nadie estaba muy al corriente del asunto. Rorschash se entusiasma y pretende hacer una emisión sobre esto, a lo que Bartlebooth se niega. Rorschash no hace caso y presenta en su proyecto, pero este se demora y a los tres años Rorschash no ha conseguido nada. Hace un año (ca. 1974): Beyssandre se entera de su proyecto.	Los objetos descritos en “espacio” vienen a ser, según Rémi, testigos de “su incansable actividad de productor”. Pero es difícil saber cuánto de cierto hay en lo que se cuenta de estos objetos. En realidad la labor de Rorschash se realizó en oficinas.		
19	Altamont, 1		Altamont [Marcell Appenzell]		Segundo piso. Nos encontramos en un saloncito (1er cuarto después del vestíbulo). Se han quitado casi todos los muebles, solo quedan ocho sillas de madera. No hay cuadros: paredes y puertas son en sí mismas decorado: representan la vida en la India según la imaginación popular. En la pared de la izquierda, hacia la mitad, hay una amplia chimenea adornada por un gran espejo. En la repisa hay un florero rectangular. El fondo de la pared lo ocupa una mesa montada sobre caballetes.					m.n.: se prepara la recepción de cada año. Habrá un buffet en cada una de las habitaciones que dan a la fachada. El único personaje de la escena es un criado de unos 30 años, sentado en un taburete entre el buffet y la puerta que da al gran vestíbulo.			

Capítulo	Espacio (posición en la cuadrícula)	Protagonistas	Inquilino actual (Inquilino anterior)		Distribución del espacio	Objetos (descripción)	Familia		Otros personajes	Eventos	Notas	Referencias	Citas
20	Moureau, 1	Sra. Moureau — 83 años m.n., decana de la casa; ahora inválida	Moureau		Habitación grande. Gran cama de bordes oblicuos. A la derecha de la cama, sobre la mesilla de noche, hay una lamparita, entre otras cosas. En la tabllilla inferior se apilan algunos libros.				Trévins — amiga de la infancia de la Sra. Moureau, compañera de estudios Enfermera	6 de junio de 1940: se queda viuda, su marido muere en la batalla del Somme Inicios de los 50: Moureau se reconvierte a la fabricación, embalaje y distribución de herramientas individuales. ca. 1960: la Sra. Moureau viene a vivir a la casa para desarrollar su negocio como heredera de una fábrica de madera torneada. m.n.: la Sra. Moureau está recostada sobre la cama. La enfermera , sentada un poco apartada, a la izquierda, hojea un semanario ilustrado, la Srañ Trévins saca del bolso una postal para enseñársela.			
21	El cuarto de la calefacción	Familia Gratiolet							Juste Gratiolet Emile, Gérard, Fernindand, Hélène — hijos de Juste	1917: muere Juste Gratiolet, enriquecido con el comercio y la industria de la madera. Los hijos se reparten la fortuna: a Emile le toca la casa, a Gérard la finca (objeto de este libro) a Fernindand las acciones y a Hélène los cuadros. Hélène, que se había casado poco antes con Antoine Brodin, vende los cuadros y se marcha a EEUU, donde se hacen jugadores profesionales. 1925: Emile instala el ascensor y modernizaciones. 1927: los precios mundiales de pieles y cueros (a lo que se dedica Fernindand) empiezan a caer y éste se empeña en aumentar las existencias. A finales de 1928 Emile debe sacarle a flote vendiendo dos de los pisos de su casa (una de ellas la que compró Bartlebooth). Abril de 1931: un incendio destruye las mercancías de Fernindand. Se le acusa de haberlo provocado él y huye dejando a su mujer y su hijo (un año más tarde se descubre que ha muerto en Argentina). Las compañías de seguros se ensañan con su viuda, a la que Emile y Gérard intentan rescatar vendiendo 17 de las 30 viviendas que tenían aún. Ambos mueren en 1934. 11 de septiembre de 1935 Antoine Brodin es asesinado. Regresa a Francia a las pocas semanas y consigue que su sobrino François, que tras la muerte de Emile ha heredado la casa, le concede una vivienda pequeña, de dos cuartos, donde vive hasta 1947. m.n.: un hombre está tendido sobre la caldera, es un hombre de unos 40 años: parece ingeniero o inspector del gas. Hace poco que se instaló la calefacción central.	Durante los años en que Emile es propietario de la casa (17), la administra bien. Pero Fernindand pasa apuros y deben socorrerle.		
PARTE II													
22	Portal, 1	James Sherwood (? - 1900) Ursula Sobieski (esposa de Sherwood y novelista, investiga la estafa)				En el apartamento de Bartlebooth: - Librería giratoria de estilo Napoleón III de caoba y cobre. Enima: florero de pasta de vidrio lleno de aros. - un unica (fonógrafo de cilindro construido por John Kruesi con los planos de Edison)	James Sherwood: tío abuelo de Bartlebooth (1900 - 7) (hermano de su abuelo materno) Priscilla: madre de Bartlebooth y heredera de una gran fortuna		Longhi (obrero) Guido Mandetta (estudiante de historia que deja un baul) Los estafadores le arrebatan 1/3 de su fortuna — vaso en que José de Arimatea recogió la sangre de Cristo J. P. Shaw (profesor de historia) Schallaert — estudiante, roba el Vaso	Farmacéutico, inventa pastillas para la tos. «Sherwood's put you in the mood» Buscaba la única (objeto del que no existe más que un ejemplar). Los estafadores le arrebatan 1/3 de su fortuna — vaso en que José de Arimatea recogió la sangre de Cristo 1896 — entrevista con Shaw, devolución a éste del Quarli, estafa 1898 — falsos billete de 20 dólares (con los que Sherwood pagó el Vaso)	Sherwood muere cuatro años después de la estafa, en 1900, mismo año en que nace Bartlebooth Teoría de que todo fue una escenificación de Sherwood como "derivativo de su enfermedad". Neurastemia.		
23	Moureau, 2	Sra. Moureau	Moureau		Salón de fumar-biblioteca: cuarto oval con 8 paneles de madera tallada en las paredes. Entre paneles, mueble alto de palisandro negro con libros ordenados por orden alfabético. Al pie, divanes de cuero marrón. Veladores de madera entre divanes. Mesa central cuadrifolia con pedestal; encima de ella hay revistas y periódicos	Cama de la alquería: bordes oblicuos, alta y profunda, sillón orejero	Esposo, fallecido en los 40		Sra. Trévins Enfermera Henry Fleury —decorador de interiores a cargo de la modificación de la vivienda. Dos gatos: Pip y La Minouche	Amplía el negocio tras la muerte de su marido, eliminando la competencia y erigiéndose una de las mujeres más ricas. Aborrece París y por eso modifica su vivienda.	Prefería escaparse a Saint-Mouëzy, a la alquería de sus padres, ya abandonada.		
24	Marcia, 1	Sra. Marcia	Marcia [Massy]		Casa de tres habitaciones.	La trastienda tiene: - Un gran escritorio Luis XVI de tambor - Pilas de libros (*) - Cuadros varios (5): La veneciana, Los criados, escena campestre, Cuando las gallinas tengan dientes, El pañuelito	Esposo e hijo				Mueve muebles sin cesar entre trastienda-almacén-sótano y vivienda, pero con unas directrices muy concretas. [IMG]		
25	Altamont, 2	Marcel Appenzell (ca. 1909)	Altamont (55 años m.n.) [Appenzell]		Estancia octogonal con armarios empotrados; fondo: puerta hacia la cocina; derecha: salones recepción	A la izquierda de la sala hay toneles de vino y caballetes en forma de X.			Soelli — guía turístico malayo madre de Appenzell Sra. Altamont, 45 años en el momento de la narración) Veronique (hija), 17 años m.n.	En 1932 Appenzell, profesor auxiliar de etnografía en Graz (Estiria), parte para investigar sobre la tribu andalam/orang'kubus, que viven en una zona inhóspita en el interior. Pasa allí 71 meses solo y se lo encuentran en pésimas condiciones. Lo traen a París, donde vive su madre. Tras preparar sus documentos para dar una conferencia sobre esta tribu, cambia de opinión, quema sus documentos y huye a Sumatra.	Los Altamont compran la vivienda a principio de los 50. Marcel Appenzell: Vienés y judío (se le aplica el numerus clausus) Alumnos del Instituto de Etnología decide recomponer un manuscrito suyo. Observaciones: pobreza lingüística. Huida de Appenzell por ser invasor. La señora Appenzell huye de París cuando está a punto de ser detenida. Cae en junio de 1944.		
26	Bartlebooth, 1	Bartlebooth	Bartlebooth [Danglars]		Antecámara: estancia casi vacía; unas pocas sillas de paja, dos taburetes de tres pies, diván de respaldo recto.	Pared del fondo: tablero de corcho con postales Esquela de Gaspard Winckler.			Smauft, Hélène y Kléber (en la sala m.n.) Kléber — contratado en 1955 como chófer a la vuelta de Smauft y Bartlebooth	1925-1935: Bartlebooth aprende a puntar acuarelas de la mano de Valéne 1935-1955: recorren el mundo pintando acuarelas cada 15 días (65x50 ó 50x64) de puertos del mar 1955-1975: reconstruye los puzzles a razón de uno cada 15 días.	Bartlebooth y Valéne tienen la misma edad. Hasta 1960 Bartlebooth solía celebrar grandes cenas en su piso. Razonamiento de la ocupación de los puzzles: 1. Proyecto simple y discreto, 2. Excluir el recurso del azar, 3. Autodestrucción con su realización		
27	Rorschach, 3	Emilio Grifalconi	Rorschach [Emilio Grifalconi]		Salón, antes comedor: chimenea con aspecto de acero bruñido, tres butacas "de director de cine", gadgets americanos y un feedback-gammon	Cuadro encargado a Valéne de la familia y la corona de bodas. Le regala como agradecimiento un "hocino de oro" y un objeto parecido a un "ramo de coral"	Laetizia Grifalconi, esposa Vittorio, que vivirá en Verona, y Alberto, en América del Sur (hijos gemelos)		Paul Hébert — (detenido el 7 de octubre de 1943), vecino y profesor de física y química, apodado pH Riri hijo (Valentin Collot) — hijo menor de Henri Collot y Lucienne, que llevan un café. Antiguo alumno de pH. En 1955 llevaban Hébert y Laetizia 4 años de relación furtiva, pero trabsladan a Haebert a Mazemet. Laetizia huye con él después de ser descubierta una carta-borrador suya. En 1959 Grifalconi regresa a Verona con sus hijos, aunque antes encarga un cuadro a Valéne. En 1972 Valéne, que envía postales a Grifalconi, se entera de que ha muerto por una carta de Vittorio.	7 de octubre de 1943: detienen a Hébert por la redada del bulevar Saint-Germain. Liberado en el 45. Internado durante 7 años en un sanatorio. Años 50: Grifalconi (ebanista de Verona) y su familia viven en la casa. Tres años antes había tenido dos gemelos con su mujer, Laetizia. En 1955 llevaban Hébert y Laetizia 4 años de relación furtiva, pero trabsladan a Haebert a Mazemet. Laetizia huye con él después de ser descubierta una carta-borrador suya. En 1959 Grifalconi regresa a Verona con sus hijos, aunque antes encarga un cuadro a Valéne. En 1972 Valéne, que envía postales a Grifalconi, se entera de que ha muerto por una carta de Vittorio.	Gratiolet vende la casa a Rémi Rorschach pocos meses después de marcharse Grifalconi. En 1970 Riri hijo se encuentra a Hébert.		
28	Escalera, 3	Valéne		Rellano del quinto						Hacia 17 años que Bartlebooth había regresado y 3 de la muerte de Winckler. Llevaba ya más de 400 puzzles recompuestos, si bien cada vez le costaba más continuar a este ritmo. Cada puzzle estaba dividido en 750 piezas.	Tres años antes del m.n. Valéne nota que Barthlebooth le mira casi con pánico (no sólo orgullo u odio) cuando se lo encuentra por la casa		Cita 1. p. 158-162

Capítulo	Espacio (posición en la cuadrícula)	Protagonistas	Inquilino actual (Inquilino anterior)		Distribución del espacio	Objetos (descripción)	Familia		Otros personajes	Eventos	Notas	Referencias	Citas
29	Tercero derecha, 2		Foureau (nunca se le ha visto) (Colomb)		Estancia amplia con revestimiento de madera clara.	Pared del fondo ocupada por una librería estilo Regency. La parte central de ésta es una puerta pintada en trompe l'œil.			Dos chicas adolescentes (una de 16 años aprox.)		Celebración de una gran fiesta que deja restos y objetos desperdigados. Se mezclan referencias reales de la cultura francesa con (en otros capítulos) referencias inventadas		
30	Marquiseaux, 2	Caroline Marquiseaux (unos 30 años m.n.) Philippe Marquiseaux (unos 30 años m.n.) Sra. Echard Sr. Echard	Marquiseaux [Echard]		Cuarto de baño con suelo y paredes de baldosines amarillos. Bañera.					1966: con 20 años recién cumplidos, Caroline se casa con Philippe y se mudan al piso de sus padres.	Conflicto en la convivencia de la familia Echard con la llegada de Philippe. La pareja pasa penurias hasta que repentinamente la sra. Echard muere y el sr. Echard se muda al campo. En el momento de la narración, les va bien a ambos. Philippe ha heredado y su agencia de publicidad marcha viento en popa.		
31	Beaumont, 3	Sven Ericsson Elizabeth Breidel/ Ledinant/ Véronique Lambert (1929) Léon Salini — abogado que investiga el caso	Sra. de Beaumont/ Véra Orlova (1900, Rostov — 75 años m.n., cara con arrugas, cabellos blancos, ojos grises).		Cama Luis XV con cuatro grandes almohadones	La Sra. De Beaumont sostiene un libro de arte: el "Ars Vanitatis", muestra las Vanidades de la Escuela de Estrasburgo Navaja o bisturi de hoja móvil (utilizado para el asesinato)				1946-1957: Elizabeth desaparece (a los 16 años huye de casa). Reaparece este último año como "Ledinant" lunes 14 de junio de 1953: noticia en "Express and Echo" de Exeter sobre el asesinato del hijo de Ewa Ericsson y su suicidio, ocurrido la noche del viernes principios de 1957: muere la condesa de Beaumont junio de 1957: Elizabeth y François se conocen en Bagnols-sur-Cèze 11 de julio de 1957: Elizabeth pide la partida de nacimiento para casarse. La descubren. 8 de agosto de 1958: Sven Ericsson recibe una carta de Elizabeth Breidel viernes 11 de septiembre de 1959: Elizabeth Breidel manda una segunda carta 14 de septiembre de 1959: Doble asesinato de Chamount-Porcien 16 de septiembre: Sven Ericsson escribe la carta que más tarde leería la Sra. Beaumont 17 de septiembre de 1959: Sven Ericsson se suicida 7 mayo 1960: Léon Salini visita a la Sra. Beaumont para remitirle sus descubrimientos	Véra Orlova (Rostov, 1900) se casa en 1926 con el arqueólogo francés Fernand de Beaumont Mención al teorema "de Montecarlo", según el cual las posibilidades del azar y las de la causalidad son similares El marido de Véra Orlova se había suicidado 25 años a.m.n. en abril de 1918 fusilan a su familia ante sus ojos. Solo Véra y su madre consiguen huir.		
32	Marcia, 2		Sra. Marcia (ca. 60 años, robusta, cuadrada, huesuda)		"Atrevida mezcla de elementos ultramodernos" Butaca de factura moderna, de madera torneada y cuero negro. Mesa baja atiborrada de papeles, libros y objetos varios. Papel japonés en las paredes, lámparas sobre el parquet (parecen guijarros luminiscentes). Vitrinas con copias y papiros, encima cuadros de paisajes sombríos. Serie de vasos llamados ladrones. Cama extravagante, fantasía moscovita.	En la mano, un frasco de vidrio en forma de tonelito con pepinillos en sal						Si: Jardín Japonés VI Clocks and Clouds — novela El Indiferente (Watteau) — figurilla Chozo de Indios. Beni, Bolivia — postal	
33	Sótanos, 1		Sótano de los Altamont Sótano de los Gratiolet		Altamont: limpio, ordenado, nítido. Estanterías y cajones con etiquetas anchas de suelo a techo. Provisiones de comida: izquierda, productos alimenticios de primera necesidad; conservas; pared del fondo y casi toda la de la derecha: botelleros de alambre plastificado con vinos de mesa hasta llegar a vinos de bodega. Al final y a la derecha, entre pared y puerta (enrejado de madera reforzado con hierro y con candados), productos de limpieza. Gratiolet: desechos que nadie ha ordenado, acumulados desde generaciones atrás.	Libro para los vinos en los que aparece información de cada botella: cosechero, proveedor, añada, fecha de entrada, plazo óptimo de conservación, eventual fecha de salida						No (Altamont) Si (Gratiolet): serie los Cuatro Millones — máquina Underwood Petit Larousse Illustré ...	
34	Escaleras, 4	Gilbert Berger (chico de 15 años rubio)	Berger [Speiss — señora que salía al rellano en paños menores y tenía una perrita llamada Dódeca]	Escaleras entre piso 2 y 1		Gilbert lleva en la mano un cubo de basura con dos bottins (guía telefónica), una botella vacía de jarabe de arce y mondaduras de hortalizas	Padre y madre de Gilbert (se conocen en 1956)		Claude Coutant, Philippe Hémon — compañeros de clase	Gilbert, Claude Coutant y Philippe Hémon escriben una novela para clase (La picadura misteriosa): 1. Por el amor de Constance: el pintor Lucero accede a retratar a François Gormas. Félice Michard, hijo de la portera, hace de modelo suplente. 2. La estocada de Rochefort: entra una abeja al estudio. Gormas se desploma, un médico de la casa le socorre. Lo llevan al hospital. 3. El veneno que mata: Gormas ha muerto. Gormas ha sido envenenado por topacina, que solo se activa si el sujeto ha tenido una hepatitis vírica recientemente. 4. Las confidencias a Ségesvar: se llega a la conclusión de que el asesino conoce muy bien a la víctima. Hay varios sospechosos. El culpable es el médico (saldrá en la quinta entrega).	Gilbert estudia tercero de bachillerato. La novela que escriben es para la clase de lengua y las cuatro primeras entregas han tenido muy buena acogida por la clase.	Si: novelas en las que se inspira la escrita por los tres estudiantes Science et Vie France-Soir ...	
35	La portería	Sra. Nochère (mujer bajita, un poco rechoncha) Sra. Claveau (mujer de estatura mediana, cabello gris y boca delgada)	Sra. Nochère [Sra. Claveau]		La portería tiene unos 12 m2. Está dividida en dos por un enrejado de madera. Al otro lado del tabique hay una cama, un fregadero, un mueble tocador y un fogón de gas encima de una cómoda muy pequeña y estantes con cajas y maletas. En la portería hay tres plantas: una buganvilla pachucha y ficus (de los Louvet, que están de viaje) y el correo. El perro de Nochère está sobre un mueble con forma de riñón. Arrimado al tabique, un piano vertical. Encima de éste, una maceta con un geranio, un sombrero, un televisor y un moisés con el bebé de Genèvevieve Foulerot. En la pared del fondo, tablero con escarpías que sostienen llaves.		Sra. Claveau — casada con un repartidor. Tenía un hijo llamado Michel. Nochère — casada con Henri Nochère	Martine — hija de Nochère	1955: Michel, hijo de los Claveau, muere en un accidente de moto con 19 años 1956: La Sra. Claveau deja la portería (posiblemente relacionado con el accidente de su hijo). Nochère la sustituye (cuando tiene 25 años). Su marido acaba de morir. m.n.: Nochère tiene 44 años en el momento de la narración. Su hija, Martine, acaba hoy la carrera de medicina.	El marido de Nochère muere por mascar goma de borrar. Ese año mueren otros dos compañeros, de donde surge el nombre del "Síndrome de los Tres Sargentos") Nochère es un poco habladora y un poco entrometida, pero todos la aprecian. Su único altercado ocurrió cuando la Sra. Altamont quiso dejarle por segunda vez las sobras antes de irse de vacaciones (después de una primera vez que tuvo que cancelar cuando Nochère ya estaba cocinando). Altamont detesta a Nochère y ha querido echarla. Plassaert y el administrador tampoco le perdonan el haber defendido a Morellet. Gènevieve Foulerot deja cada día a su bebé a cargo de la Sra. Nochère.	Si (Sra. Nochère): contenido del correo, piezas que tocaba Martine al piano		
36	Escaleras, 5	Hermann Fugger (industrial alemán rico)		Rellano del segundo	Puerta de los Altamont abierta. Enmarcada por naranjos enanos en maceteros hexagonales.					Visita de un amigo de la familia (que llega temprano): Herman Fugger	Aficionado a la cocina. Los Altamont se niegan a que cocine pierna de jabalí a la cerveza		
37	Louvet, 1	Sra. Louvet (mujer elegante) Sr. Louvet (moda inglesa, bigotes a lo Francisco José)	Sres. Louvet [—]		Sala de estar de alto ejecutivos. Chimenea empotrada de hogar hexagonal. Equipo de radio, magnetófono, televisor, proyector. Mesa baja, escritorio de estilo barco, lámpara de importación italiana. Alcoba de cortinas con una cama cubierta por pequeñísimos cojines. En la pared del fondo, una gran acuarela.	Foto que les representa durante una cacería de osos en los Andes con otra pareja y el guía, que lee una novela				m.n.: los Louvet están de viaje.	Los Louvet viajan mucho por negocios y por ocio.	Si [ficticia]: novela que lee el guía: "El crimen piramidal"	
38	Maquinaria del ascensor, 1	Sra. Albin (Flora Champigny) Sr. Albin (Raymond Albin) Sr. Jérôme (prof. de historia) Serge Valène		Entre la cuarta y la quinta planta		Pedazo de carta de Bartlebooth avisando a Valène de que no iría a su clase de acuarela por la fiesta nacional francesa (aunque ya se lo había notificado). Papel de carboas vitola nebuloso, con monograma modernista inscrito en rombo.				Noche del 14 al 15 de julio de 1925 (sobre las 4 de la mañana): los cuatro protagonistas, después de ver los fuegos artificiales en Montmartre, se quedan atascados en el ascensor durante 7 horas. La portera, por entonces una española, les niega ayuda y les manda a callar. Entonces los cuatro, entre varias actividades, intentan echar una partida al "belote", con problemas para usar el "valet" de tréboles. Despiertan a los vecinos del cuarto y quinto. La noche acaba sin incidentes.	Emile Gratiolet es por entonces el dueño. No tiene buen genio pero desbloquea el ascensor, ayuda a los cuatro a salir y no les amenaza.	Si [real]: L'enfant et les sortilèges —ópera	

Capítulo	Espacio (posición en la cuadrícula)	Protagonistas	Inquilino actual (Inquilino anterior)		Distribución del espacio	Objetos (descripción)	Familia		Otros personajes	Eventos	Notas	Referencias	Citas
39	Marcia, 3	León Marcia (marido de la anticuaria, flaco y enclenque)	Sres. Marcia		Sillón de cuero negro	Portada del American Journal, que lee L. Marcia en el momento de la narración. En él se ve una locomotora de chimenea. En la portada de Umet-nost hay fotografiada una escultura de Meglepett.	Clara Lichtenfeld/Sra. Marcia — esposa, quince años menor que él			1927: Marcia, con 30 años, recibe una renta para dedicarse completamente a sus estudios por parte de Pfister. Marcha a Londres a matricularse en el Courtauld Institute. 1930: entra en el mundo de los expertos con sus descubrimientos sobre autoría y serie de grabados atribuidos a Léonard Gaultier. 1946: nace el hijo de Clara y él, David, poco después de su llegada a París y su instalación en el edificio, donde la Sra. Marcia abrió una tienda de antigüedades.	León Marcia es considerado un experto por tasadores de subastas y comerciantes como un gran experto en temas dispares. Autodidacta, acudió a la escuela solo hasta los 9 años. Su enfermedad le llevó a trabajar como camarero de piso en un hotel muy lujoso, donde leyó libros que le prestaba la clientela: así aprendió 6 idiomas y amplió mucho sus conocimientos. Recuerda la conferencia de Jean Richepín y cómo vio el cadáver de Napoleón (no se especifica momento, pero probablemente m.n.)	Si: publicaciones sobre sus descubrimientos, prensa que lee León Marcia	
40	Beaumont, 4	Anne Breidel (18 años m. n., rechoncha)	Beaumont [—]		Cuarto de baño: mobiliario sanitario, excepto una mesita redonda con pie de hierro. Encima, una lámpara moderna fea.	Véra: De una percha de madera cuelga una bata de raso verde. En la espalda se ve una silueta de gato bordado y el símbolo de la pica en los naipes. Hay varias leyendas: Béatrice Breidel asegura que esta bata perteneció al boxeador negro Cat Spade; Anne Breidel está en desacuerdo, piensa que es el regalo de un profesor de historia de NY, amante de su abuela. Anne: agenda que dedica exclusivamente a registrar las calorías consumidas, sin éxito: los alimentos que pica no están apuntados Maqueta de la "Torre Breidel", hecha de más de 2715 agujas de fonógrafo y 366 receptores parabólicos	Béatrice Breidel— hermana (un año mayor, alta y delgada) Véra Orlova — abuela		Sra. Lafuente — asistenta que lleva más de 20 años sirviendo en la casa Ca. 1969: Anna termina de construir el prototipo de la "Torre Breidel", que ha tardado 6 meses en construir. Ca. 1971: Anna termina sus planos, emplazamiento óptimo, etc. ca. 1973: Anne termina el bachillerato (a los 16)	1967: Anne, con 9 años, descubre su vocación de ingeniera con el naufragio del petrolero Silver Glen of Alva. Ca. 1969: Anna termina de construir el prototipo de la "Torre Breidel", que ha tardado 6 meses en construir. Ca. 1971: Anna termina sus planos, emplazamiento óptimo, etc. ca. 1973: Anne termina el bachillerato (a los 16)	Anne, preocupada por su peso, sigue duras dietas variadas. Anne se inclina por las ciencias: termina el bachillerato a los 16 y saca el nº 7 en el examen de ingreso en la Escuela Central. Béatrice es muy buena en letras (primer premio de griego en el Concours Général), piensa estudiar arqueología o historia antigua.	Si: alusión a la tesis doctoral del supuesto profesor amante de Véra. Alusión a la novela de Flexner y su relación con el gato y la pica. Silver Glen of Alva: acontecimiento que hace que Anne se decante por la ingeniería	
41	Marquiseaux, 3				Habitación de los Echard y recibidor unidos, más armario para guardar las escobas = sala de reunión para su agencia o "Informal Creative Room". Casi ningún mueble: aparador bajo sobre el cual hay latas de Seven Up y cerveza sin alcohol; jardinera zen octogonal; infinidad de cojines.	Cuatro objetos esenciales: 1. Gong de bronce más alto que un hombre procedente de Argel con inscripción árabe. 2. juke-box 3. Billar eléctrico modelo Flashing Bulbs 4. Órgano eléctrico con un altavoz esférico a cada lado		Sven Grundtvig, músico sueco — amigo-cliente "Hortense" — famosa música (30 años)	1973: Sam Horton (ahora "Hortense", antes integrante del grupo "Wasps", en declive) lee un artículo sobre un oficial del ejército de la India que se transforma en una respetable lady. m.n.: les aguardan sus amigos-clientes: Sven Grundtvig y "Hortense"	Los personajes van descalzos en la casa. "Hortense" toca el órgano eléctrico para sí con los auriculares puestos. Philippe Marquiseaux tiene suerte con el contrato con "Hortense", ya que aunque no le reporta beneficios los que sueñan con ser grandes músicos quieren pertenecer a la misma agencia que ella.			
42	Escaleras,6	Dos representantes (hombres de unos 50 años, vestidos formalmente).		Relano del cuarto		El segundo representante vende un periodiquillo titulado "Debout!", con preguntas curiosas e informaciones generales					El primer representante ofrece una "Nueva llave de los sueños", realmente redactada unas semanas seanas antes por un estudiante de biología en la Universidad de Madrid. Asociaciones extrañas.		
43	Foulerot, 2	Geneviève Foulerot (chica joven de 17 años, cara de madona, grandes ojos límpidos, largos cabellos negros) Paul Hébert	Foulerot [Hébert]		Antes, cuarto de estudiante de Hébert, con cama turca. Con la llegada de G. Foulerot, el antiguo cuarto de Hébert es ahora el cuarto del niño: casi vacío con un moisés de junco blanco trenzado sobre un soporte plegable, una mesa para mudar los pañales y un parque rectangular en los bordes con un burlete protector.	Hébert: En el trastero contiguo, que registran por considerar sospechoso a Hébert, encuentran: dentro del bolsillo de un impermeable gris, una caja de cartón pequeña, dentro varias cosas como un sobre que contenía una hoja con un plano del centro de El Havre. Una cruz roja señalaba el hotel "Les Armes de la Ville" G. Foulerot: fotografía en la pared con el rostro resplandeciente y el bebé en vilo.			23 de junio de 1943: cae el ingeniero general Pfefferlichter a las diez menos cuarto de la noche. 7 de octubre de 1943: Hébert es detenido (mencionado anteriormente). El atentado en el bulevar Saint-Germain costó la vida a tres oficiales alemanes. El jueves a las tres de la tarde, cuando ocurrió este atentado, Paul Hébert debía estar en la Escuela de Ingenieros, pero iba a ir a cine. Pasados unos meses, sin haber encontrado los alemanes a su padre, envían a Hébert a Buchenwald. m.n.: Geneviève Foulerot (17 años) ocupa ahora el piso con su hijo (1 año). Va a clases de arte dramático y ha participado ya en películas y series.	Hébert vivía solo en el piso: cuidaba de él un tío suyo al que casi no veía y su abuelo el farmacéutico. Su madre había muerto cuando tenía 10 años. Hébert creó una coartada para ocultar su venta ilícita de remedios que robó a su abuelo farmacéutico y por ello fue considerado sospechoso. Tras este registro, los alemanes se centran en buscar al padre de Paul Hébert.	Si [ficticio]: Tratado de química orgánica de Polonovski y Lespagnol [real]: posibilidad de que Geneviève aparezca en una novela de Pirandello.		
44	Winckler, 2	Gaspard Winckler	Winckler [Jérôme]							Tiempo desconocido: Gaspard Winckler, recién llegado a París, tenía 22 años. Se instala en la C/Simon-Crubellier con su esposa Marguerite. Durante dos años instala su taller. Finales de 1934: Bartlebooth y Smauft inician su viaje. A las tres semanas Winckler recibe la primera acuarela desde España. A partir de ahora llegarán más o menos dos al mes a intervalos regulares durante 20 años.	Bartlebooth hace un "casting" para conseguir quien haga puzzles de 14x9cm a partir de sus acuarelas. El de Gaspard Winckler respondía a sus necesidades en su prueba "La última expedición en busca de Franklin" Referencia a las estampas Epinal (numerosas alusiones). Modus operandi: primer día, Winckler observaba la acuarela. Segundo día, pegaba un soporte. Durante dos o tres días estudiaba con lupa la acuarela; así transcurría la primera semana. Partiendo del calco, fabricaba un molde. Al final de la quincena ultimaba unas pinceladas. El puzzle lo depositaba en una de las cajas negras con cinta gris que la Sra. Hourcade le proporcionaba, con indicación de lugar y fecha en que se pintó. Luego iba a parar a una caja fuerte de la Societé Générale. Cuando Valéne iba a verlo nunca le mostraba las acuarelas.	Si: lugares en los que Bartlebooth el anuncio para encontrar quien hiciera de sus acuarelas puzzles.	Cita 2. Pág 229-231
45	Plassaert, 1	Rémi Plassaert (12 años, hijo de los Plassaert)	Plassaert [Simpson, Troyan, Troquet]		Tres habitaciones abuhardilladas. La cuarta habitación, antes ocupada por Morellet (hasta su internamiento), se encuentra en obras de acondicionamiento. Hay un sofá que se transforma en cama y una mesa plegable, pero no pueden abrirse a la vez.	En la mesa hay un juego de dominó extendido, un cenicero de porcelana y un ramo de dondiego. Delante de los 8 montones de Rémi está el más antiguo de los secantes, obsequio de Riquèls: "la menta fuerte que convence". Entre los objetos de Troyan, Jérôme encuentra un mapa que representaba Francia con escalas, escudos de veinte ciudades y retratos de hombres famosos nacidos en ellas.		Troyan — anterior inquilino; librero de la vieja calle Lepit. En su buhardilla había un radiador y una cama, una silla de paja y un lavabo. Había torres de libros de suelo a techo.	1943: Troyan, combatiente en las Brigadas Internacionales, sale de la cárcel después de haber estado casi toda la guerra preso. 1944: Troyan vuelve a París y se hace librero. m.n.: Rémi Plassaert clasifica prospectos médicos por revistas especializadas que vienen de la consulta del doctor Dinteville pasando por la Sra. Nochère. Los divide en 8 montones encabezados por diferentes temáticas.	La Sra. Nochère reparte lo que llega al buzón entre los niños del edificio: Isabelle Gratiolet y Rémi Plassaert reciben la mayoría de cosas, ya que Gilbert Berger colecciona los sellos; Mahmoud, hijo de la Sra. Orłowska, y Octave Réol son muy pequeños. Gratiolet encontró entre el desorden del anterior inquilino Troyan una pieza de cartón quizá para oculistas. El Sr. Troquet dio con un grabado; el Sr. Cinoc exhumó una vieja postal; la Sra. Albin, un pergamino; el Sr. Jérôme hizo el mejor descubrimiento: un gran mapa de tela barnizada [objetos].	Si: libros que vende Troyan, referencias del mapa de Francia, prospectos médicos que recibe Rémi, etc.		



Junio de 2018